平成11年2月1日発行（偶数月1回1日発行）第2巻第1号通巻7号
攻略本いらずの最新最強マガジン
隔月刊
げーむじん
Game Jin
2月号
FEBRUARY
特別定価780円
's join in new game's movement.
攻略王宣言
話題のゲームを総マクリ！
ドラゴンクエストモンスターズ
全国大会制覇のバトル術
ゼルダの伝説 時のオカリナ
宮本茂が語る裏ゼルダの秘密
R4 RIDGE RACER TYPE4
公式ラップ撃破！23'747"！！
クールボーダーズ3
鉄人伝授のトリックコンボ20連発！
特別付録
藤島康介ポスター
＋折り目なしポスター100名プレゼント！
●ポポローグ ●電車でGO!2
●テイルズ オブ ファンタジア ●みつめてナイトR 大冒険編
●封神領域エルツヴァーユ

「ここはきっと、
カスピトラの
棲み家ですよ。」

「当たりじゃよ。」

忘れちゃならない合言葉、
ゲンキ、ユウキ、ノーテンキ!!
お気楽コンビのニックとハカセが、
罠にかかった動物たちを救う!!

WWF 2000
生きている地球キャンペーン

WWFジャパン推薦ソフト ワンダートレックは「WWF2000-生きている地球キャンペーン」に協賛し、販売1枚につき¥10を寄付しています。

WWF【世界自然保護基金】は野生生物を絶滅の危機から救うために1961年に創設された世界最大規模の自然保護団体です。寄付による支援金は、WWF Japan【世界自然保護基金 日本委員会】を通じて、絶滅が危惧される動物や、自然と環境の保全活動に役立てられます。 WWF Japan(財)世界自然保護基金 日本委員会 〒105-0014 東京都港区芝3-1-14 S係 TEL:03(3769)1241

GARAGE http://www.scei.co.jp/ "GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。

動物博士に、なれるかな。

冒険アクションゲーム

ワンダー☆トレック™

ジャングルを歩き回って、いろんな動物たちと出会い、ふれあい、力になろう!!

好評発売中 標準価格5,800円(税抜) SCPS10072

MONSTER COLLECTION
TRADING CARD GAME

モンスター・コレクションTCGビギナーズセット

「聖都の決闘者」

TVCM放映中！

監修・安田均　ゲーム制作・グループSNE

時代を超え、二人の召喚術師が夢の対決！

召喚術師 カッシェ

月刊コミックドラゴン連載　伊藤勢・作画　安田均／グループSNE・原案「モンスター・コレクション～魔獣使いの少女～」主人公。比類なき潜在能力を持つも、まだまだ未熟な召喚術師見習い。
（イラスト／伊藤勢）

召喚術師 リコル

富士見ファンタジア文庫刊　安田均・著「〈六門世界〉①魔獣召喚の門／②魔神封印の壺」主人公。失われた記憶を追って、世界の謎に挑むことになる若き召喚術師。
（イラスト／松本嵩春）

モンコレをこれから始める人のためのデックセット
これさえあれば、キミもすぐにモンコレを遊ぶことができるぞ！

●セット内容
構築済みデック2組（リコルデック＝カード50枚+スペシャル召喚術師カード1枚）（カッシェデック＝カード50枚+スペシャル召喚術師カード1枚）／特製サイコロ2個／特製プレイマット1枚／入門向け小冊子2冊／ルール・ガイドブック1冊
（イラスト／松本嵩春・伊藤勢　ほか）※この商品のカードの内容はすべて同じです

2800円
好評
発売中!!

目覚めよ！魔獣
壮大なバトルが、
ここから始まる

モンスター・コレクション・トレーディング・カードゲーム
スターター・パック（カード60枚+ルールブック入）1300円
ブースター・パック（カード16枚入）400円

●古代の秘宝、古代の魔法が今よみがえる
パワーアップ・カードセット「古代帝国の遺産」
ブースター・パック（カード16枚入）400円

●六門の掟を打ち破り禁断の魔術が地に放たれた!!
パワーアップ・カードセット「魔道士の黙示録」
ブースター・パック（カード16枚入）400円

●ファン待望の専用プレイングマット発売
モンスター・コレクションTCG専用オリジナル・プレイングマット
52cm×60cm布製　1200円

富士見書房発行のモンスター・コレクションTCG解説書

モンスター・コレクションTCGをはじめて遊ぶ本
グループSNE監修／富士見書房編集部編　600円

モンスター・コレクションTCGがよくわかる本
安田均／グループSNE　1600円

モンスター・コレクションTCGパーフェクト・カードカタログ
富士見書房編集部編　1500円

モンスター・コレクションTCG究極奥義！
安田均／グループSNE　1600円

古代帝国の遺産ガイドブック
安田均／グループSNE　1400円

魔道士の黙示録ガイドブック
安田均／グループSNE　1400円

富士見書房　〒102-8144東京都千代田区富士見1-12-14
電話03-3238-8531　振替00170-5-86044
※定価は本体表示（税別）です。
ルールに関する質問はTEL.03-3238-8588（土・日祝祭日除く　朝11時～夜7時）へ

1998.2 VOL.7

■価格については、特に表記のない場合は、すべて税別のものです。

■機種の略称

プレイステーション

セガサターン

ドリームキャスト

ニンテンドウ64

ゲームボーイ

ニンテンドウパワー

アーケード

©藤島康介

●藤島康介折り目なしポスター100名プレゼントの応募要項　アンケートハガキの（12）希望賞品記入欄に「折り目なしポスター」と書き、切手を貼って投函して下さい。締め切りは２月末日（消印有効）、発表は次号誌上で行います。ご応募どしどしよろしくね！

げーむじん的 攻略大特集

Capture it! Long seller &timely games!!

ゲームの今もっとも知りたい攻略、難関攻略、楽しく愉快な
やりこみを、わかりやすい見せ方でお届けする力技の大特集!
正月明けでも、まだまだお楽しみはこれからだ!!

全モンスター215種の配合＆バトル指南

ドラゴンクエストモンスターズ

MONSTERS

テリーのワンダーランド

一生遊べる配合術

GB ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド

■エニックス■発売中■4900円
■RPG■1人プレイ■ゲームボーイ全機種対応

小学生からお父さんまで、合い言葉は「それ、いいすぎ！」の、末長く遊べる「ドラクエモンスターズ テリーのワンダーランド」。みんなが頭を悩ませている配合の組み合わせをどーんと公開しちゃうぞ！

シナリオクリアで満足しちゃダメ！

『ドラゴンクエストⅣ』に登場したキャラクター、テリーとミレーユの子供時代に起きた出来事という設定で始まる『ドラゴンクエストモンスターズ（以下『ドラクエモンスターズ』）』。発売された当初はモノクロのゲームボーイ（以下、GB）しかなかったので、スライムをメタルスライムに見間違えたりしたものだけど、ゲームボーイカラーが登場した今ではそんなミステイクはナッシング。すでに「ほしふりのたいかい」を勝ち抜いて、無事エンディングを見た人も多いんじゃないかな。でも、ゲームをクリアしてからが面白くなるって知ってた？　新しい「たびのとびら」の登場、モンスター辞典の作成、そしてモンスターじいさんの挑戦…。友達との通信対戦だってあるし、楽しいことはまだまだ残っている。エンディングで満足しちゃったプレイヤーにはもう一度プレイすることをオススメしたい。そして、そこのゲーマーな君。強いモンスターを作るだけが人生じゃないんだぜ。さあ、みんなで『ドラクエモンスターズ』を骨までしゃぶりつくそうじゃないの！

↑どうせなら、モンスターを全コンプリートするまで、遊びつくそうじゃないの！

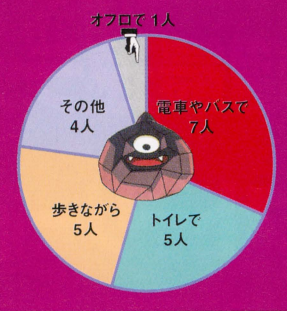
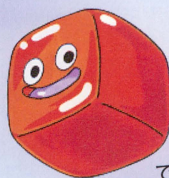
GBカラーでプレイすれば楽しさ倍増！

↑色数が少ない画面でも気にならないほど面白い！（スーパーゲームボーイ使用）。

↑それぞれのモンスターがどんな色なのかよくわかるぞ（ゲームボーイカラー使用）。

『ドラクエモンスターズ』いつやってる？

『ドラクエモンスターズ』をプレイする場所は人それぞれ。そこで編集部の関係者10人にアンケートを取ってみたところ、「歩きながら」「トイレタイムに」「オフロで（ビニール袋使用）」とすごい回答。しかもほとんどの人が「仕事がつらい時ほど遊んでしまう」というのだからオソロシイ。

「ドラクエモンスターズ」豆知識…裏技紹介。①A、B、セレクト、スタートボタンを同時押し＝ソフトリセット。②「どうぐ」画面でセレクトボタン＝アイテムを種類別に整理できる。③ステータス画面でスタートボタンを押す＝プレイ時間や魔物図鑑などの情報を見ることができる。

D.Q.M モンスターの配合A to Z D.Q.M

どんなモンスターを育てるにせよ、基本は「ほしふりのほこら」での配合。ようは2匹のモンスターをかけ合わせて、より強いモンスターをつくるのが目的だ。ただ漠然と配合しているだけじゃ理想のモンスターは産まれない。まずは配合のルールをおさらいしておこう。

このゲームには10系統、215種類のモンスターが登場する。それぞれの系統によって様々な特長があるけれど、配合の際にどちらを「血統」に選択するかで産まれるモンスターが大幅に違ってくる。詳しくは右に図解したのでそちらを参考に。

↑当たり前だけど、モンスターは同じ性別では配合できません。覚えておこう。

性転換はタマゴ鑑定士におまかせ!

→タマゴのうちならモンスターの性別を変更可能。タマゴ鑑定士のところへゴーだ！

D.Q.M モンスターブリーダー必見! 配合の法則 D.Q.M

配合する2匹のモンスターのどちらを血統に選ぶかで、産まれるモンスター（タマゴ）が違ってくる。配合の法則はおおまかに3つ。よーく確認しておこう。

けっとう ＋ 配合モンスター → タマゴ

＜法則1＞ A系（スライム系）を血統に選んだ場合

B系よりもA系の特長がより濃いモンスター、つまりA系のモンスター（この場合ははねスライム）が産まれる

スライム（スライム系）＋ ドラキー（鳥系）→ はねスライム

＜法則2＞ B系（とり系）を血統に選んだ場合

A系よりもB系の特長がより濃いモンスター、つまりB系のモンスター（この場合ピッキー）が産まれる

ドラキー（鳥系）＋ スライム（スライム系）→ ピッキー（鳥系）

＜法則3＞ 同じ系統のモンスターを配合する場合

A系B系とも血統が同じ場合、基本的に同種族のモンスターが生まれるが、まれに違うモンスターができることも

スライム（スライム系）＋ ボックススライム（スライム系）→ スライム

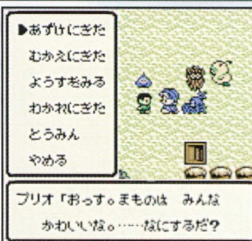
D.Q.M 「本日はお日柄もよく～」お見合い大作戦 D.Q.M

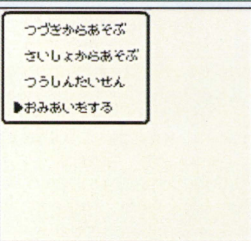
『ドラクエモンスターズ』の常識・お見合いの作法

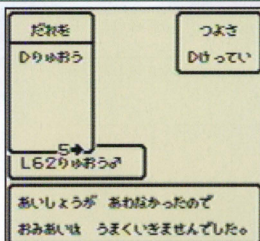
モンスターのお見合いにもちゃんとルールがある。礼儀正しくレッツ・ご対面～!

「強力な特技やパラメーターを持ったモンスターを作りたい！」と思っても、強いモンスターを作るには、配合を繰り返さなくてはならず、自分１人でやるとなるとかなり大変。そこでオススメしたいのが通信での「お見合い」配合。単純に苦労が2分の1になって、とても便利だぞ。注意点は●お見合いさせるモンスターがパーティ内にいるのなら、牧場に預けること。●お見合いさせる時に、オス、メスで配合すること。●モンスター同士の性格が合わないと、破談になってしまうので両モンスターの性格をチェックすること。…以上３つを踏まえて、レッツ、お見合いだ！

→とりあえず「通信ケーブル」はマストアイテム。これがなけりゃ始まりません。

①モンスターを牧場へ

↑お見合いさせるモンスターは、必ずモンスター牧場に預けておくこと。基本です。

②お見合いを選択

↑接続したらスイッチオン。メニューの中から「おみあいをする」をチョイスしよう。

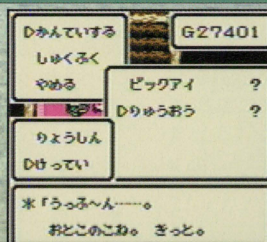
③お見合い相手を確認

↑相手が同性だったり、性格が合わないと、「破談」になってしまう。確認しておきたい。

④お見合い成立

↑お見合いが成功すると、モンスターはいなくなってしまう。今までありがとう！

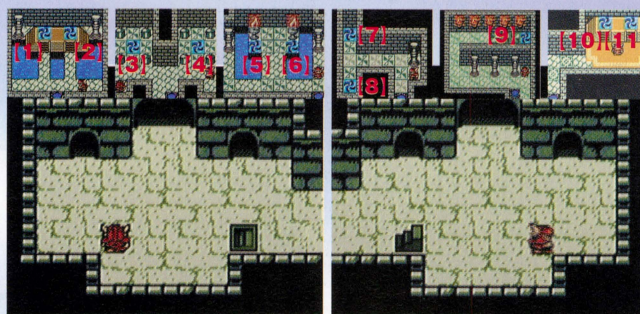
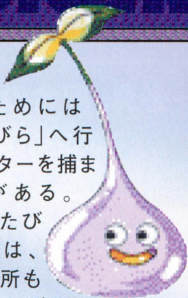
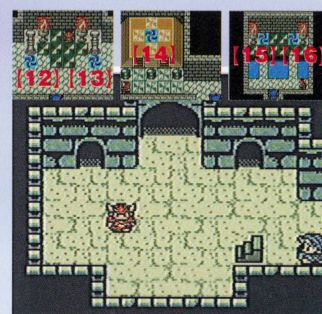
⑤タマゴをゲット！

↑お見合いが成功するとタマゴが生まれ、モンスターじいさんから手渡される。

⑥タマゴをチェック

↑タマゴ鑑定士のところで、モンスターの特性や両親の情報などをチェックしよう。

「ドラクエモンスターズ」豆知識…モンスターの性格は、戦闘時に選んだ命令コマンドによって変化する。好みの性格にするのは大変だが、バザー左下のショップで販売している各種「本」を読ませればワリと簡単に変化させることができる。ただし1冊5000ゴールドなのでお金持ち向き。

「たびのとびら」を徹底解明！

効率よく配合するためには「たびのとびら」へ行き、モンスターを捕まえる必要がある。が、この「たびのとびら」は、全部で31ヵ所もあるうえ、それぞれ出現するモンスターが違うからやっかい。そこでモンスターがどこにいるか一目でわかるよう、一覧表を作成してみた。

「たびのとびら」の間　地下1F

地下2F

地図の番号	扉の名前	出現モンスター	ボス	仲間になる	その扉に入るための条件
1	よろこびのとびら	おおめだま、マミー、バブルスライム、デッドペッカー スライムつむり、ミノーン、ガップリン	ファンキーバード	○	格闘場でCクラスを勝ち抜く
2	ちえのとびら	トーテムキラー、はなカワセミ、プテラノドン、ベロゴン、 よろいむかで、マッドプラント、メドーサボール	スカイドラゴン	×	格闘場でCクラスを勝ち抜く
3	ちからのとびら	ドラゴスライム、どろにんぎょう、スライムツリー フェアリードラゴン、スカルライダー、ふゆうじゅ	うごくせきぞう	×	「いかりのとびら」のボスを倒す
4	いかりのとびら	メーダ、ポイズンリザード、キャットフライ アニマルゾンビ、おおなめくじ、おおみみず、ドラゴスライム	バトルレックス	○	格闘場でDクラスを勝ち抜く
5	やすらぎのとびら	ドラゴンキッズ、ボーンプリズナー、くさったしたい、とさかへび アルミラージ、あばれうしどり、ネジまきどり、おおにわとり、ぶちスライム	スライムファング	○	格闘場でEクラスを勝ち抜く
6	ゆうきのとびら	あばれうしどり、ひとつめピエロ、ひとくいサーベル ビーンファイター、おおみみず、ベビーサタン、はなまどう	ビックアイ	×	格闘場でEクラスを勝ち抜く
7	まちびとのとびら	ピッキー、グレムリン、きりかぶおばけ ファーラット、アントベア、キリキリバッタ	ドラゴン	○	格闘場でGクラスを勝ち抜く
8	まもりのとびら	ゴースト、コドラ、マドハンド、アントベア、ぐんたいあり、ピッキー	ゴーレム	○	格闘場でGクラスを勝ち抜く
9	たびだちのとびら	スライム、ドラキー、アントベア	ホイミスライム	○	「スラぼう」を仲間にし、王様に会った後
10	おもいでのとびら	ドラゴンキッズ、マドハンド、フェアリーラット、ファーラット ぶちスライム、ピッキー、キャタピラー	キラーパンサー	○	格闘場でFクラスを勝ち抜く
11	とまどいのとびら	ドラゴンキッズ、コドラ、ベビーサタン、くさったしたい エビルシード、おおにわとり、ぶちスライム	じんめんじゅ	○	格闘場でFクラスを勝ち抜く
12	まよいのとびら	シルバーデビル、ウインドマージ、おおイグアナ、ダックカイト ギズモ、テールイーター、ストーンスライム、サボテンボール	ダークホーン	△（肉）	格闘場でAクラスを勝ち抜く
13	さばきのとびら	おおきづち、デスファレーナ、とうちゅうかそう、キラーグース ドロル、リザードフライ、ヘルボックル、ぶちキング	アクバー	×	格闘場でAクラスを勝ち抜く
14	かがみのとびら	シャドー、やたがらす、キメラ、おどるほうせき グリズリー、エビルワンド、ライオネック、ヘルビースト スライムボーグ、リザードマン、ヘルホーネット、かりゅうそう	まおうのつかい ？？？？ デュラン	△（肉） × ×	格闘場でSクラスを勝ち抜く
15	しあわせのとびら	ピクシー、オニオーン、せみもぐら、しりょうのきし、 ガンコどり、フーセンドラゴン、とげぼうす	ジャミラス	×	格闘場でBクラスを勝ち抜
16	さそいのとびら	はさみくわがた、ダークアイ、とげぼうず、ももんじゃ キングコブラ、スライムナイト、ミストウイング	ずしおうまる デビルアーマー まおうのつかい	×（肉） ×（肉） △（肉）	格闘場でBクラスを勝ち抜く

メタルハントで経験値山盛り

『ドラクエ』シリーズでの経験値稼ぎといえば、「メタル」の名前がつくスライムたち。『ドラクエモンスターズ』でも、彼らは気前よく経験値をくれるけど、なにしろ素早さが異常に高いので倒す前に逃げられてしまうこともしばしば。「メタルぎり」「さそうおどり」などの特技か、自分のモンスターの攻撃力が上がると「さみだれぎり」「ばくれつけん」でも倒せるようになるので、早めにケリをつけよう。それでは今日も感謝を込めて「さみだれぎりっ!」。

→はぐれメタルが登場したら、呪文などを使わないように。

メタルスライム　・・・・「井戸のとびら」地下9～11階、「しはいのとびら」地下5階まで
はぐれメタル　・・・・・「しはいのとびら」地下21階以降
メタルキング・メタルスライム・はぐれメタル・・・・・他国のマスター

「オレ色に染まれ!」他人のモンスター

「オレの物はオレのモノ。オマエの物もオレのモノ」というジャイアンの理屈は、『ドラクエモンスターズ』の世界でも通用する。理由は簡単。「たびのとびら」の中で時々遭遇する「他国のマスター」や「闘技場の対戦相手」のモンスターを、頂くことができるからだ。

やり方は通常の戦闘中に、モンスターを仲間にするのと同じ要領で、戦闘中に肉をあげればOK。特に「他国のマスター」が持っているモンスターは覚えている特技がゴージャス。配合時に重宝するので、頂いて損はないぞ。

ゲットするコツは、敵モンスターを倒す前に、高価な肉「しもふりにく」を4個与えること。その際に、モンスターの特技「アストロン」を利用すると、目的のモンスターをゲットしやすいぞ（右の写真を参照）。また、戦闘の直前に「たびのしおり」でセーブしておけば、目的のモンスターが手に入るまで何度でも挑戦できる。このテクニックを使って効率よくモンスターをブン盗って配合していこう。

「ドラクエモンスターズ」豆知識…各「たびのとびら」の最下層にはそれぞれボスがいる。序盤では倒すと無条件に仲間になってくれたが、いくつかのボス敵には肉を与える必要がある。????系のモンスターを作るなら「ダークホーン」と「まおうのつかい」はしもふり肉を使って確実にゲットだ。

タイジュ国内に存在する「たびのとびら」

地図の番号	扉の名前	出現モンスター	ボス	仲間になる	その扉に入るための条件
【17】	バザーのとびら	ベビーサタン、フェアリーラット、とさかへび ドラゴンキッズ、くさったしたい、おおにわとり、 キャタピラー、ビーンファイター、ぶちスライム、ひとつめピエロ	あくまのきし	○	バザーの隅にいる人に 炎系の特技を 持つモンスターをあげる
【18】	井戸のとびら	メタルスライム、ボーンプリズナー、はなまどう、おおみみず、あばれうしどり、 アルミラージ、どろにんぎょう、おおなめくじ、スライムツリー、ひとくいサーベル	ギガンテス	△	井戸の底にいるモンスター博士に 「雷系の特技」を持つモンスターをあげる
【19】	牧場のとびら	トーテムキラー、ドラゴスライム、マッドロン、かまいたち じんめんちょう、スカルガルー、デスフラッター、フーセンドラゴン フェアリードラゴン	マネマネ	○	「いかりのとびら」のボスを倒し、 タイジュを1回 成長させる
【20】	格闘場左のとびら	おばけキャンドル、はねスライム、キラースコップ スラッピー、メドーサボール	ダンジョンえび	○	マドハンドBにじゃんけんで勝つ
【21】	メダルのとびら	しにがみ、ギズモ、オーク、ボックススライム、さまようよろい、ナイトウイプス	キングスライム	△	「ちいさなメダル」を13枚集める
【22】	図書館のとびら	アークデーモン、ガメゴン、のろいのランプ、コハクソウ ぐんたいガニ、エビルスピリッツ、キラーエイプ、モーザ	やまたのおろち	×	モンスターを100種類集める

バザーのとびら

井戸のとびら

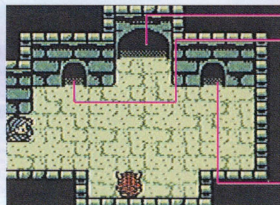
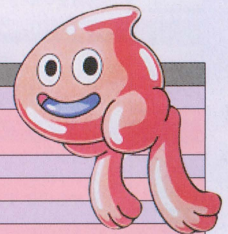
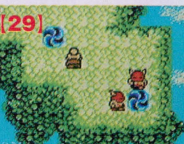
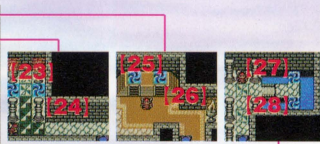
牧場のとびら

格闘場左のとびら

メダルのとびら

図書館のとびら

ゲームクリア後に出現する「たびのとびら」

地図の番号	扉の名前	出現モンスター	ボス	仲間になる	その扉に入るための条件
【23】	やぼうのとびら	むしけいのモンスターのみ	りゅうおう	×	「ほしふりの大会」で優勝する
【24】	はかいのとびら	しょくぶつけいのモンスターのみ	ハーゴン(1回目) シドー(2回目)	× ×	「ほしふりの大会」で優勝する
【25】	ねだやしのとびら	とりけいのモンスターのみ	バラモス	×	「ほしふりの大会」で優勝する
【26】	ねむりのとびら	スライムけいのモンスターのみ	ゾーマ	×	「ほしふりの大会」で優勝する
【27】	あやつりのとびら	あくまけいのモンスターのみ	デスピサロ	×	「ほしふりの大会」で優勝する
【28】	しはいのとびら	ゾンビけいのモンスターのみ	エスターク	×	「ほしふりの大会」で優勝する
【29】	バザー端のとびら	ぶっしつけいのモンスターのみ	ミルドラース	×	バザーの隅にいる人に「しょうかんの特技」を持つモンスターを見せる
【30】	格闘場右のとびら	けものけいのモンスターのみ	ムドー	×	マドハンドCにじゃんけんで勝つ
【31】	がんこじいさんのとびら	ドラゴンけいのモンスターのみ	デスタムーア	×	ガンコじいさんに「ゴールデンスライム」を見せる

旅のとびらの間地下2F

バザー端のとびら

格闘場右のとびら

がんこじいさんの扉

→他国のマスターが連れているモンスターは、自分のモンスターのレベルの合計値で変化するぞ。

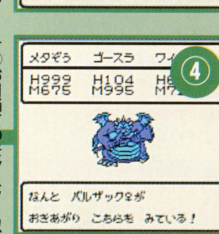
→旅のとびらで3の倍数のフロアにランダム出現するコロシアム。ここでもモンスターを盗める。

モンスターのブン盗り方

→①他国のマスター（僧侶など）に会ったらチャンス。

→②とりあえずはアストロンで味方を鉄の塊にさせて…

→③敵モンスターに「しもふりにく」をあげること。

→④お目当てのモンスター以外から倒していけば、仲間に。

心に残る名セリフを君に

「ぱふぱふ」をはじめ、「ドラクエ」シリーズには数々の名セリフがあるが、「ドラクエモンスターズ」でのオレ、ライター矢部のベスト3は以下の通り。まず3位。男の旅立ちって感じがするよね。で2位。レベルの高いモンスターのセリフだったのが余計に笑えた。そして1位。ぴょんと跳ねて「それ いいすぎ」と王様にツッコむ彼。イカしてます。さて、君のベスト3は？

①「それ いいすぎ。」
（王座の左後ろにいる道化師）

②「あわてない あわてない。
しょうりはやがてくるさ。」
（性格「のんきもの」のモンスター）

③「おいら これから ほんものの
ベティをさがすたびにでるよ！」
（ベティ「マネマネが化けてた」の恋人）

「ドラクエモンスターズ」豆知識…「たびのとびら」の中では、3の倍数のフロアに特殊なフロアがランダムで現れる。出現するのは教会(体力回復)、道具屋、迷いの森、迷路、滑る床、コロシアム、宝物庫とミミックの部屋となっている。特にコロシアムは賞品がもらえるのでお得だぞ。

これでカンペキ!モンスター配合一覧表

スライム系の配合

	モンスター	特技	血統	配合
	ドラゴスライム	①いきをすいこむ ②ひのいき ③ドラゴラム	スライムけい	ドラゴンけい
	ぶちスライム	①なかまをよぶ ②なめまわし ③まねまね	スライムけい	けものけい
	はねスライム	①しっぷうづき ②かまいたち ③おいかぜ	スライムけい	とりけい
	スライムツリー	①ルカニ ②マヒこうげき ③あまいいき	スライムけい	しょくぶつけい
	スライムつむり	①ヒャド ②キアリク ③なかまをよぶ	スライムけい	むしけい
	スライムナイト	①スカラ ②ホイミ ③けものぎり	スライムけい	あくまけい
	バブルスライム	①マヌーサ ②どくこうげき ③ぶきみなひかり	スライムけい	ゾンビけい
	ボックススライム	①メラ ②スカラ ③たいあたり	スライムけい	ぶっしつけい
	スライム	①ギラ ②マダンテ ③まぶしいひかり	なし	なし
	ホイミスライム	①スカラ ②ホイミ ③ベホマラー	スライムけい	マッドプラント
	スライムファング	①ちからをためる ②なかまをよぶ ③おたけび	スライムけい	アルミラージ
	ストーンスライム	①たかくとびあがる ②がんせきおとし ③だいぼうぎょ	スライムけい	ばくだんいわ
	スライムボーグ	①さみだれぎり ②いなずま ③やいばのぼうぎょ	スライムけい	キラーマシン
	スラッピー	①みかわしきゃく ②あしばらい ③くちぶえ	スライムけい	スカルガルー
	ぶちキング	①だいせつだん ②ねむりこうげき ③くちをふさぐ	ぶちスライム	ぶちスライム★1
	キングスライム	①フバーハ ②ホイミ ③ザオラル	スライム	スライム★2
	メタルスライム	①メラ ②ヒャド ③ザキ	スライムけい	メタルドラゴン
	はぐれメタル	①ギラ ②イオ ③メガンテ	メタルスライム	メタルスライム
	メタルキング	①デイン ②アストロン ③ジゴスパーク	はぐれメタル	はぐれメタル
	ゴールデンスライム	①パルプンテ ②ビッグバン ③ひかりのはどう	メタルキング	メタルキング

●例外の配合●ストーンスライム:スライムけい+ゴーレム
メタルキング:ぶちキング+メタルドラゴン
キングスライム:ぶちキング+ユニコーン、ぶちキング+ずしおうまる

ドラゴン系の配合

	モンスター	特技	血統	配合
	ドラゴンキッズ	①ひのいき ②あまいいき ③うけながし	ドラゴンけい	スライムけい
	ガメゴン	①マホターン ②アストロン ③いなずま	ドラゴンけい	けものけい
	プテラノドン	①ギラ ②かまいたち ③おいかぜ	ドラゴンけい	とりけい
	フーセンドラゴン	①メガンテ ②メガザル ③すてみ	ドラゴンけい	しょくぶつけい
	フェアリードラゴン	①マヌーサ ②あまいいき ③なめまわし	ドラゴンけい	むしけい
	リザードマン	①まじんぎり ②けものぎり ③ギガスラッシュ	ドラゴンけい	あくまけい
	ポイズンリザード	①どくこうげき ②どくのいき ③なめまわし	ドラゴンけい	ゾンビけい
	ソードドラゴン	①だいせつだん ②さみだれぎり ③やいばのぼうぎょ	ドラゴンけい	ぶっしつけい
	ドラゴン	①かえんぎり ②ひのいき ③すべてをすいこむ	ドラゴンキッズ	ドラゴンキッズ
	コドラ	①たいあたり ②なかまをよぶ ③すなけむり	ドラゴンけい	ピッキー
	ドラゴンマッド	①みなごろし ②まじんぎり ③さそうおどり	ドラゴンけい	ストロングアニマル
	ライバーン	①しんくうぎり ②あくまぎり ③どくこうげき	ドラゴンけい	ヘルコンドル
	おおイグアナ	①メダパニ ②マヒこうげき ③やけつくいき	ドラゴンけい	ミステリドール
	リザードフライ	①ギラ ②かまいたち ③ひのいき	ドラゴンけい	キリキリバッタ
	アンドレアル	①バギ ②マヌーサ ③どくのいき	ドラゴンけい	ガップリン
	キングコブラ	①どくこうげき ②のろいのことば ③しのおどり	ドラゴンけい	バブルスライム
	デンタザウルス	①すてみ ②とっこう ③がんせきおとし	ドラゴンけい	ぐんたいガニ
	グレイトドラゴン	①マヒャドぎり ②つめたいいき ③すべてをすいこむ	ドラゴンけい	ドラゴンけい★3
	とさかへび	①マホトーン ②どくこうげき ③ドラゴラム	つめたいいき	おおにわとり
	ウィングスネーク	①たかくとびあがる ②しっぷうづき ③どくのいき	とさかへび	とさかへび
	コアトル	①イオ ②まじんぎり ③いなずまぎり	ウィングスネーク	ウィングスネーク
	やまたのおろち	①かえんぎり ②れんぞくこうげき ③ひのいき	アンドレアル	メドーサボール
	バトルレックス	①まじんぎり ②メタルぎり ③ひのいき	ドラゴンけい	ライオネック
	スカイドラゴン	①いきをすいこむ ②グランドクロス ③ひのいき	ドラゴンけい	ひくいどり
	しんりゅう	①つめたいいき ②ビッグバン ③めいそう	スカイドラゴン	やまたのおろち

●例外の配合●ライバーン:リザードマン+ライオネック
アンドレアル:スカイドラゴン+ゴーレム
グレイトドラゴン:ドラゴンけい+キングスライム(ぶちキング、メタルキング)
コアトル:プテラノドン+あくまのきし
やまたのおろち:アンドレアル+メドーサボール

★1…配合結果が+5以上になれば、ぶちキングになります。
★2…配合結果が+5以上になればキングスライムになります。
★3…配合結果が+4以上になればグレイトドラゴンになります。

「ドラクエモンスターズ」には10系統215種類ものモンスターが登場する。ここでは、全てのモンスターの覚える技と配合をまとめてみた。なお、モンスターによってはこの表以外の配合もあるので、「例外の配合」もチェック！

D.Q.M けもの系の配合 D.Q.M

モンスター	特技	配合（血統）	配合（相手）
ベロゴン	①ねむりこうげき ②あまいいき ③なめまわし	けものけい	スライムけい
アルミラージ	①ラリホー ②すてみ ③ちからをためる	けものけい	ドラゴンけい
キャットフライ	①マホトーン ②ボミエ ③ふしぎなおどり	けものけい	とりけい
ファーラット	①たいあたり ②なかまをよぶ ③みかわしきゃく	けものけい	しょくぶつけい
ミノーン	①スカラ ②きあいをためる ③やけつくいき	けものけい	むしけい
ストロングアニマル	①たいあたり ②みなごろし ③おたけび	グリズリー	あくまけい
スカルガルー	①ちからをためる ②ドラゴンぎり ③メダパニダンス	けものけい	ゾンビけい
かまいたち	①バギ ②ヒャド ③しんくうぎり	けものけい	ぶっしつけい
アントベア	①メタルぎり ②しっぷうづき ③なめまわし	ミノーン	ドラゴンけい
スーパーテンツク	①しのおどり ②まねまね ③ハッスルダンス	けものけい	マッドロン
アイアンタートル	①マホターン ②みがわり ③だいぼうぎょ	けものけい	ガメゴン
ももんじゃ	①ヒャド ②さそうおどり ③くちをふさぐ	けものけい	ダックカイト
おおきづち	①とっこう ②まじんぎり ③ちからをためる	けものけい	きりかぶおばけ
グリズリー	①もろはぎり ②しっぷうづき ③あしばらい	けものけい	あくまけい
イエティ	①ヒャド ②マヒャドぎり ③おたけび	けものけい	オーク
キラースコップ	①ちからをためる ②つばめがえし ③ゾンビぎり	けものけい	ひとくいサーベル
フェアリーラット	①マヌーサ ②ボミエ ③スライムたたき	けものけい	リザードフライ
ユニコーン	①ホイミ ②ザオラル ③キアリー	けものけい	スライムファング
ゴートドン	①ギラ ②ボミエ ③あまいいき	けものけい	ドラゴスライム
キラーエイプ	①もろばぎり ②なかまをよぶ ③あしばらい	けものけい	デッドペッカー
パオーム	①すてみ ②すなけむり ③おたけび	キラーエイプ	キラーエイプ
キングレオ	①ギラ ②れんぞくこうげき ③つめたいいき	パオーム	パオーム
ダークホーン	①ラリホー ②マホトーン ③きあいをためる	けものけい	????けい
キラーパンサー	①しんくうぎり ②しっぷうづき ③あしばらい	けものけい	ドラゴン
ビックアイ	①ヒャド ②ホイミ ③つめたいいき	けものけい	おおめだま

●例外の配合●
ユニコーン：ベロゴン＋スライム系
キングレオ：キラーパンサー＋キラーマシン

D.Q.M とり系の配合 D.Q.M

モンスター	特技	配合（血統）	配合（相手）
ピッキー	①マヌーサ ②ルカニ ③こうらがえし	とりけい	スライムけい
キメラ	①ラリホー ②ホイミ ③つめたいいき	とりけい	ドラゴンけい
あばれうしどり	①たいあたり ②ちからをためる ③えだはらい	とりけい	けものけい
はなカワセミ	①ピオラ ②けものぎり ③せいれいのうた	とりけい	しょくぶつけい
ダックカイト	①ラリホー ②メダパニ ③のろいのことば	とりけい	むしけい
デッドペッカー	①バギ ②ルカニ ③しんくうぎり	とりけい	あくまけい
デスフラッター	①たかくとびあがる ②ドラゴンぎり ③おいかぜ	とりけい	ゾンビけい
ミストウイング	①マヌーサ ②フバーハ ③ぶきみなひかり	とりけい	ぶっしつけい
ドラキー	①ラリホー ②マホトラ ③キアリー	ピッキー	スライムけい
おおにわとり	①しんくうぎり ②すなけむり ③うけながし	なし	なし
ガンコどり	①バイキルト ②さみだれぎり ③こうらがえし	とりけい	ストーンスライム
モーザ	①バギ ②いなずまぎり ③みかわしきゃく	あばれうしどり	けものけい
キラーグース	①メダパニ ②ふしぎなおどり ③さそうおどり	とりけい	ドロル
ヘルコンドル	①ギラ ②ベホマラー ③グランドクロス	とりけい	ネジまきどり
ホークブリザード	①ザキ ②マヒャドぎり ③つめたいいき	とりけい	ひょうがまじん
ひくいどり	①しっぷうづき ②ひのいき ③おいかぜ	とりけい	ギズモ
サンダーバード	①いなずまぎり ②いなずま ③ジゴスパーク	ヘルコンドル	ギズモ
ロックちょう	①アストロン ②くろいきり ③タッツウしょうかん	とりけい	ライバーン
ファンキーバード	①メダパニダンス ②ハッスルダンス ③メガザルダンス	とりけい	ダンスキャロット
にじくじゃく	①マダンテ ②ひかりのはどう ③だいぼうぎょ	ホークブリザード	ひくいどり

●例外の配合●
ホークブリザード：とりけい＋ゴートドン

D.Q.M しょくぶつ系の配合 D.Q.M

モンスター	特技	配合（血統）	配合（相手）
マッドプラント	①ルカニ ②ボミエ ③キアリク	しょくぶつけい	スライムけい
かりゅうそう	①メラ ②キアラル ③やけつくいき	しょくぶつけい	ドラゴンけい
はなまどう	①ギラ ②キアリー ③シャナク	しょくぶつけい	けものけい
ふゆうじゅ	①メガザル ②トラマナ ③ゾンビぎり	しょくぶつけい	とりけい
サボテンドール	①たかくとびあがる ②マヒこうげき ③ふしぎなおどり	しょくぶつけい	むしけい
ガップリン	①バギ ②ラリホー ③ねむりこうげき	しょくぶつけい	あくまけい
マタンゴ	①ねむりこうげき ②あまいいき ③くちをふさぐ	しょくぶつけい	ゾンビけい
コハクそう	①フバーハ ②バイキルト ③マジックバリア	しょくぶつけい	ぶっしつけい
きりかぶおばけ	①ラリホー ②トラマナ ③ゾンビぎり	コハクそう	けものけい
オニオーン	①マホトラ ②ちからをためる ③あまいいき	しょくぶつけい	せみもぐら
ダンスキャロット	①しのおどり ②みかわしきゃく ③さそうおどり	しょくぶつけい	トーテムキラー
ヘルボックル	①ヒャド ②ホイミ ③シャナク	しょくぶつけい	ピクシー
じんめんじゅ	①マホトーン ②のろいのことば ③ふしぎなおどり	しょくぶつけい	ナイトウイプス
マンドラゴラ	①せいしんとういつ ②のろいのことば ③おどりふうじ	しょくぶつけい	ファンキーバード
ビーンファイター	①マホトラ ②バイキルト ③レミラーマ	しょくぶつけい	ファーラット
エビルシード	①だいせつだん ②マヒこうげき ③まぶしいひかり	しょくぶつけい	ダークアイ
マンイーター	①ドラゴンぎり ②きあいをためる ③あまいいき	エビルシード	エビルシード
ひとくいそう	①マホトーン ②なかまをよぶ ③さみだれぎり	マンイーター	マンイーター
ローズバトラー	①れんぞくこうげき ②やみのはどう ③やいばのぼうぎょ	しょくぶつけい	????けい
わたぼう	①パルプンテ ②くちぶえ ③まねまね	なし	なし

●例外の配合●
ダンスキャロット:しょくぶつけい＋トーテムキラー

D.Q.M むし系の配合 D.Q.M

モンスター	特技	配合（血統）	配合（相手）
デスファレーナ	①かまいたち ②マヒこうげき ③まぶしいひかり	むしけい	ミノーン
おおなめくじ	①なめまわし ②くちぶえ ③うけながし	むしけい	スライムけい
キャタピラー	①スカラ ②どくのいき ③くろいきり	むしけい	ドラゴンけい
せみもぐら	①ザキ ②マホターン ③なかまをよぶ	むしけい	けものけい
じんめんちょう	①マヌーサ ②なかまをよぶ ③のろいのことば	むしけい	とりけい
とうちゅうかそう	①マホトラ ②フバーハ ③マジックバリア	むしけい	しょくぶつけい
おおみみず	①トラマナ ②けものぎり ③ふしぎなおどり	むしけい	あくまけい
リップス	①ねむりこうげき ②ぱふぱふ ③なめまわし	むしけい	ゾンビけい
はさみくわがた	①ラリホー ②ひのいき ③あしばらい	むしけい	ぶっしつけい
ぐんたいアリ	①とっこう ②なかまをよぶ ③ねむりこうげき	おおなめくじ	スライムけい
キリキリバッタ	①マホトラ ②ちからをためる ③なかまをよぶ	なし	なし
テールイーター	①マヒャドぎり ②どくのいき ③まぶしいひかり	むしけい	はなまどう
よろいムカデ	①スカラ ②バイキルト ③もろばぎり	むしけい	アイアンタートル
メーダ	①ギラ ②ホイミ ③レミラーマ	むしけい	コハクそう
ドロル	①ボミエ ②トラマナ ③えだばらい	むしけい	ゴースト
ぐんたいガニ	①スカラ ②メタルぎり ③なかまをよぶ	むしけい	ダーククラブ
ヘルホーネット	①どくこうげき ②マヒこうげき ③おいかぜ	むしけい	フェアリーラット
ホーンビートル	①いなずまぎり ②あくまぎり ③がんせきおとし	はさみくわがた	はさみくわがた
さそりアーマー	①まじんぎり ②ゾンビぎり ③さみだれぎり	ホーンビートル	ホーンビートル
ダンジョンえび	①メガザル ②だいぼうぎょ ③すべてをすいこむ	むしけい	?? ??けい

●例外の配合●
よろいムカデ:おおみみず＋ぶっしつけい

D.Q.M あくま系の配合 D.Q.M

モンスター	特技	配合(血統)	配合(相手)
ピクシー	①ピオラ ②バイキルト ③キアリー	あくまけい	スライムけい
アークデーモン	①イオ ②いなずまぎり ③つばめがえし	あくまけい	????けい
シルバーデビル	①ギラ ②メガンテ ③あまいいき	グレムリン	ドラゴンけい
ベビーサタン	①メラ ②かえんぎり ③つめたいいき	あくまけい	とりけい
ダークアイ	①メタルぎり ②やけつくいき ③まぶしいひかり	あくまけい	しょくぶつけい
おおめだま	①マホターン ②アストロン ③おたけび	あくまけい	むしけい
スカルライダー	①かえんぎり ②さみだれぎり ③あしばらい	あくまけい	ゾンビけい
ヘルビースト	①ギラ ②アストロン ③つめたいいき	あくまけい	ぶっしつけい
ひとつめピエロ	①メラ ②ギラ ③ヒャド	ベビーサタン	スライムけい
グレムリン	①ギラ ②マホトーン ③ホイミ	あくまけい	けものけい
メドーサボール	①マヌーサ ②ルカニ ③えだはらい	あくまけい	ドラゴンけい
ライオネック	①バギ ②ベホマラー ③しんくうぎり	あくまけい	リザードマン
アンクルホーン	①イオ ②バギ ③ヒャド	あくまけい	ダークホーン
オーク	①ルカニ ②ザオラル ③つばめがえし	あくまけい	ビーンファイター
オーガー	①みなごろし ②メタルぎり ③さみだれぎり	あくまけい	おおきづち
じごくのもんばん	①メラ ②だいせつだん ③くろいきり	ベビーサタン	ベビーサタン
きりさきピエロ	①バイキルト ②しんくうぎり ③しっぷうづき	ひとつめピエロ	ひとつめピエロ
グレンデル	①かえんぎり ②ドラゴンぎり ③みがわり	あくまけい	ドラゴンマッド
アクバー	①イオ ②せいしんとういつ ③つめたいいき	グレンデル	グレンデル
あくまのきし	①みなごろし ②けものぎり ③ギガスラッシュ	あくまけい	さまようよろい
ギガンテス	①まじんぎり ②ちからをためる ③ゾンビぎり	あくまけい	ビックアイ
ずしおうまる	①マホトーン ②かえんぎり ③さみだれぎり	アークデーモン	ドラゴンけい
デビルアーマー	①かえんぎり ②いなずまぎり ③ドラゴンぎり	あくまけい	よろいムカデ
ジャミラス	①メラ ②れんぞくこうげき ③おいかぜ	アクバー	にじくじゃく
デュラン	①ドラゴンぎり ②つばめがえし ③かまいたち	ずしおうまる	ゴールデンゴーレム

●例外の配合●
アークデーモン:オーガー+ドラゴン系
グレンデル:グレムリン+けものけい

D.Q.M ゾンビ系の配合 D.Q.M

モンスター	特技	配合(血統)	配合(相手)
ゴースト	①まぶしいひかり ②なめまわし ③くちをふさぐ	ゾンビけい	スライムけい
スカルゴン	①もろばぎり ②マヒャドぎり ③つめたいいき	ゾンビけい	ソードドラゴン
アニマルゾンビ	①ルカニ ②ボミエ ③マホターン	ゾンビけい	けものけい
やたがらす	①とっこう ②いなずまぎり ③いなずま	ゾンビけい	とりけい
マミー	①まじんぎり ②なかまをよぶ ③マヒこうげき	ゾンビけい	しょくぶつけい
ダーククラブ	①マジックバリア ②アストロン ③トラマナ	ゾンビけい	むしけい
しりょうのきし	①ホイミ ②キアラル ③シャナク	ゾンビけい	あくまけい
シャドー	①つめたいいき ②しのおどり ③くろいきり	ゾンビけい	ぶっしつけい
くさったしたい	①どくのいき ②ぶきみなひかり ③なめまわし	ゴースト	けものけい
マッドロン	①ザキ ②ホイミ ③ザオラル	ゾンビけい	おおなめくじ
ナイトウィプス	①かまいたち ②いなずま ③ひのいき	ゾンビけい	ミストウイング
エビルスピリッツ	①あまいいき ②まぶしいひかり ③くろいきり	ゾンビけい	ドラゴンけい
ウインドマージ	①バギ ②フバーハ ③シャナク	ゾンビけい	かまいたち
しにがみ	①あくまぎり ②のろいのことば ③ぶきみなひかり	ゴースト	あくまけい
しにがみきぞく	①ザキ ②ベホマラー ③タッツウしょうかん	しりょうのきし	しりょうのきし
ワイトキング	①バギ ②デイン ③パルプンテ	ゾンビけい	????けい
ボーンプリズナー	①イオ ②いなずまぎり ③つばめがえし	くさったしたい	くさったしたい
がいこつけんし	①ルカニ ②つばめがえし ③れんぞくこうげき	ボーンプリズナー	ボーンプリズナー
まおうのつかい	①メラ ②ヒャド ③せいしんとういつ	がいこつけんし	がいこつけんし
マネマネ	①モシャス ②ふしぎなおどり ③まねまね	なし	なし

ぶっしつ系の配合

モンスター	特技	配合（血統 ＋ 相手）
おどるほうせき	①ギラ ②マホトーン ③メダパニ	血統 ぶっしつけい ＋ スライムけい
エビルワンド	①キアラル ②レミラーマ ③つめたいいき	血統 ぶっしつけい ＋ ドラゴンけい
おばけキャンドル	①メラ ②きあいをためる ③くちぶえ	血統 ぶっしつけい ＋ けものけい
ネジまきどり	①キアリク ②キアラル ③すべてをすいこむ	血統 ぶっしつけい ＋ とりけい
トーテムキラー	①バギ ②メガンテ ③せいれいのうた	血統 ぶっしつけい ＋ しょくぶつけい
とげぼうず	①メガンテ ②たかくとびあがる ③スライムたたき	血統 ぶっしつけい ＋ むしけい
あくまのカガミ	①マホターン ②モシャス ③レミラーマ	血統 ぶっしつけい ＋ あくまけい
さまようよろい	①ホイミ ②まじんぎり ③メタルぎり	血統 ぶっしつけい ＋ ゾンビけい

モンスター	特技	配合（血統 ＋ 相手）
マドハンド	①なかまをよぶ ②あしばらい ③うけながし	血統 おどるほうせき ＋ スライムけい
ミステリドール	①ヌーサ ②メダパニ ③ルカニ	血統 ぶっしつけい ＋ リップス
メタルドラゴン	①みなごろし ②がんせきおとし ③すなけむり	血統 ぶっしつけい ＋ アンドレアル
バルザック	①イオ ②デイン ③グランドクロス	血統 ぶっしつけい ＋ ????けい
ひとくいサーベル	①マホトラ ②あくまぎり ③マヒこうげき	血統 ぶっしつけい ＋ おおみみず
のろいのランプ	①スカラ ②ピオラ ③バイキルト	血統 ぶっしつけい ＋ ふゆうじゅ
キラーマシン	①れんぞくぎり ②しっぷうづき ③さみだれぎり	血統 ぶっしつけい ＋ スカルライダー
あくまのつぼ	①ザキ ②ラリホー ③みなごろし	血統 ぶっしつけい ＋ スライムつむり
ギズモ	①いきをすいこむ ②ひのいき ③つめたいいき	血統 マドハンド ＋ かりゅうそう

モンスター	特技	配合（血統 ＋ 相手）
ようがんまじん	①メラ ②ひのいき ③みがわり	血統 メタルドラゴン ＋ アークデーモン
ひょうがまじん	①ヒャド ②つめたいいき ③だいぼうぎょ	血統 キラーマシン ＋ キングレオ
ミミック	①メラ ②ザキ ③トラマナ	血統 ぶっしつけい ＋ ボックススライム
どろにんぎょう	①ふしぎなおどり ②みかわしきゃく ③ハッスルダンス	血統 マドハンド ＋ マドハンド
ゴーレム	①ちからをためる ②きあいをためる ③だいぼうぎょ	血統 どろにんぎょう ＋ どろにんぎょう
うごくせきぞう	①みがわり ②すべてをすいこむ ③めいそう	血統 ゴーレム ＋ ゴーレム
ばくだんいわ	①メガンテ ②メガザル ③めいそう	血統 とげぼうず ＋ とげぼうず
ゴールデンゴーレム	①ビッグバン ②ひかりのはどう ③タッツウしょうかん	血統 ひょうがまじん ＋ ようがんまじん

●例外の配合●あくまのつぼ：ギズモ＋あくまけい
ミステリドール：ゴーレム＋ドラゴスライム
メタルドラゴン：グレイトドラゴン＋スカルゴン
ひょうがまじん：メタルドラゴン＋スカルゴン
うごくせきぞう：ぶっしつけい＋ダンジョンえび

????系の配合

モンスター	特技	配合（血統 ＋ 相手）
りゅうおう①	①ギラ ②めいそう ③ドラゴラム	血統 まおうのつかい ＋ グレイトドラゴン
りゅうおう②	①みなごろし ②ひのいき ③ひかりのはどう	血統 りゅうおう① ＋ しんりゅう
ハーゴン	①ギラ ②イオ ③タッツウしょうかん	血統 ワイトキング ＋ メタルキング
シドー	①ひのいき ②つめたいいき ③ジゴスパーク	血統 ジャミラス ＋ ローズバトラー
バラモス	①イオ ②がんせきおとし ③ジゴスパーク	血統 ハーゴン ＋ やまたのおろち
ゾーマ	①つめたいいき ②ビッグバン ③いてつくはどう	血統 りゅうおう①、又は② ＋ シドー
デスピサロ	①れんぞくこうげき ②ひのいき ③ジゴスパーク	血統 デュラン ＋ しんりゅう

モンスター	特技	配合（血統 ＋ 相手）
エスターク	①さみだれぎり ②いてつくはどう ③ギガスラッシュ	血統 デスピサロ ＋ キングレオ
ミルドラース①	①メラ ②イオ ③デイン	血統 エスターク ＋ ゴールデンスライム
ミルドラース②	①いきをすいこむ ②ひのいき ③いてつくはどう	血統 ミルドラース① ＋ デンタザウルス
ムドー	①ひのいき ②つめたいいき ③どくのいき	血統 バラモス ＋ ダークホーン
デスタムーア①	①ジゴスパーク ②ビッグバン ③タッツウしょうかん	血統 ゾーマ ＋ ミルドラース①、又は②
デスタムーア②	①たいあたり ②ひのいき ③やみのはどう	血統 デスタムーア① ＋ さそりアーマー
デスタムーア③	①せいしんとういつ ②ビッグバン ③いてつくはどう	血統 デスタムーア② ＋ ムドー

モンスター	特技	配合（血統 ＋ 相手）
ダークドレアム	①デイン ②ひのいき ③つめたいいき	血統 デスタムーア③ ＋ わたぼう

モンスターの性格はマスターに似る!?

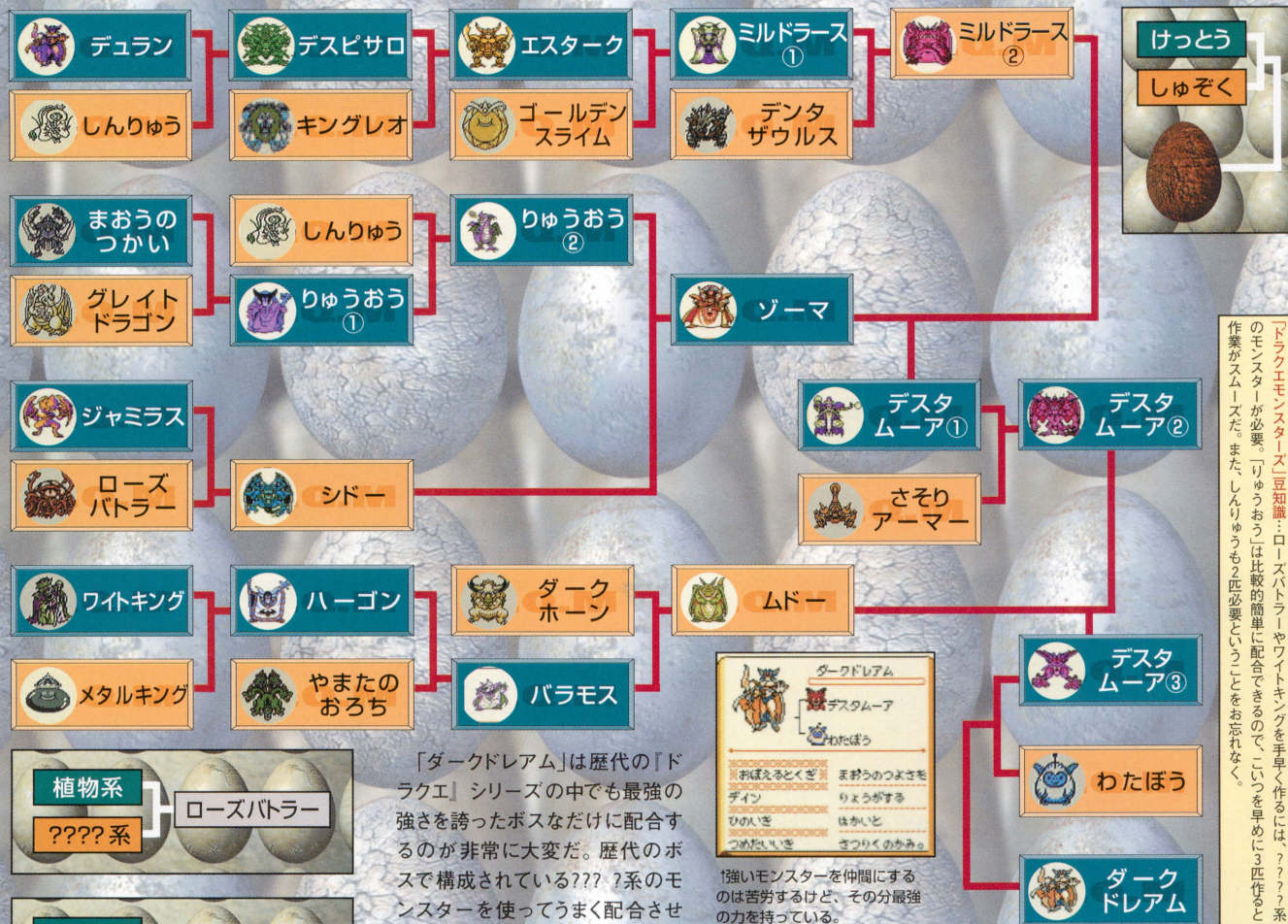
どういうわけか、自分（ライター矢部）のモンスターの性格が「なまけもの」か「のんきもの」のどちらかにしかならない。デザイナーのK氏は「わがまま」、担当編集のH嬢は「おくびょうもの」ばかりだというけれど、これって本人の性格そのものじゃん。「ドラクエモンスターズ」には性格判断機能がついているのか!?　それ、いいすぎ？　そこで、エニックスの名物広報・水納さんに聞いてみたぞ！　ズバリ『ドラクエモンスターズ』って、性格判断機能がついてるでしょ。「んなモン、ついてないです」（エニックス広報・水納さん）…やっぱりね。

→プレイヤーとモンスターの性格の一致度は星占いより確実だというが…。

ボンバー矢部の「俺と『ドラクエモンスターズ』」…総プレイ時間96：00を越え、モンスター図鑑は212匹。シドーもわたぼうもレベルはマックスだし、デスタムーア②をダークドレアムに成長させて、りゅうおう②を作ればカンペキ、と思ったその瞬間!　データ昇天事故が発生。ひどすぎる…。

ダークドレアムの作り方

↑強いモンスターを仲間にするのは苦労するけど、その分最強の力を持っている。

「ダークドレアム」は歴代の『ドラクエ』シリーズの中でも最強の強さを誇ったボスなだけに配合するのが非常に大変だ。歴代のボスで構成されている????系のモンスターを使ってうまく配合させていかないと誕生させることができない。そこで、このモンスターを作るにはどうすればいいか、フローチャートにまとめてみたので参考にしてほしい。これで君も最強のモンスターを手に入れることができるぞ。

「ドラクエモンスターズ」豆知識…ローズバトラーやワイトキングを手早く作るには、????系のモンスターが必要。「りゅうおう」は比較的簡単に配合できるので、こいつを早めに3匹作ると作業がスムーズだ。また、しんりゅうも2匹必要ということをお忘れなく。

あみ出す特技を大公開！

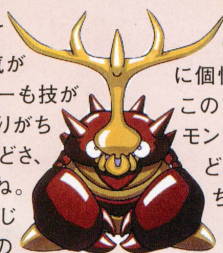
佐々木小次郎が燕の飛ぶ姿をみて「燕返し」をあみ出したように、ドラクエのモンスターたちも特定の特技を組み合わせて必殺技を思いつくことがある。モンスターが覚えられる特技はぜんぶ8種類だけなので、あまり重要でない特技は捨ててしまいがちだが、逆にあみ出す技を狙って特技を選別してみるというのもアリだぞ。

↑「ばふばふ」を思いつけないのは残念!?

特技の組み合わせ	あみ出す技
メラミ＋ちからをためる	かえんぎり
ヒャダルコ＋ちからをためる	マヒャドぎり
いなずま＋ちからをためる	いなずまぎり
かまいたち＋ちからをためる	しんくうぎり
かえんぎり＋マヒャドぎり＋しんくうぎり＋いなずまぎり	ギガスラッシュ
ピオリム＋ちからをためる	しっぷうづき
しっぷうづき＋れんぞくこうげき	さみだれづき
どくこうげき＋ねむりこうげき	マヒこうげき
たいあたり＋ちからをためる	とっこう
あまいいき＋もうどくのいき	やけつくいき
だいぼうぎょ＋もろばぎり	やいばのぼうぎょ
におうだち＋だいぼうぎょ	めいそう
めいそう＋いきをすいこむ＋ちからをためる	せいしんとういつ
せいしんとういつ＋モシャス	まねまね
おたけび＋ザオリク	せいれいのうた
ザオリク＋メガンテ	メガザル
のろいのことば＋さそうおどり	しのおどり
みかわしきゃく＋ベホマ	ハッスルダンス
ハッスルダンス＋メガンテ	メガザルダンス
まぶしいひかり＋のろいのことば	ぶきみなひかり
シャナク＋キアリク＋キアリー＋キアラル	ひかりのはどう
ボミオス＋ルカナン＋マヌーサ	やみのはどう
ひかりのはどう＋やみのはどう	いてつくはどう
しんくうは＋ゾンビぎり	グランドクロス
いなずま＋ギガデイン	ジゴスパーク
マヒャド＋イオナズン＋メラゾーマ	ビッグバン
かがやくいき＋しゃくねつ	イオナズン
マヒャド＋バギクロス＋メラゾーマ＋ベギラゴン＋イオナズン	マダンテ

勝つのは好きだけど、楽しくないのはキライ！

自分だけのモンスター「オレモン」のススメ

モンスターを何度も配合していくと、自然に「使える特技」という物が決まってくる。そのため、フト気が付けば、どのモンスターも技が同じなんて事態が起こりがちだ。確かに強いんだけどさ、それじゃ面白くないよね。ということで、『げーむじん』がオススメしたいのは個性的なオレだけのモンスター、略して「オレモン」を作ること。例えばキングスライムで「おうさま」というキャラクターをつくるとする。王様は普通自力で戦わないから「タッツウしょうかん」「なかまを呼ぶ」、あと威厳があるだろうから「まぶしいひかり」「ひかりのはどう」が欲しい、という感じで、モンスターに個性を持たせていくのだ。この方法だと、対戦に強いモンスターにはならないけど、自分のモンスターにめちゃくちゃ感情移入できるようになる。1人プレイはもちろん、対戦プレイをも熱くさせるこのアイディア、ぜひ試してみてほしい。なお、サンプルとしてプレイヤー7人のキャラクターを公開するぞ。

エニックス新人広報・柴原さん

命名：スキュシ

スキュシ ♀ Lv:46
こうげきか:392
しゅびか:332
すばやさ:388
かしこさ:255
やせい:0
HP:324/324
MP:139/139

モンスターの種類 ・スライムナイト
モンスターのLV.・・46
配合値(十の値)・・スライム＋4
プレイ時間 ・不明

前からスライム系がお気に入りだったんです。しかも素早さは高いし能力的にも魅力的だから、冒険に連れて行きたくなっちゃうんですね。で、私は「スライムナイト」。今のところはまだあまり強くないけれど、攻撃と回復の特技をもっと充実させて、ゆくゆくは最強のスライムナイトに育て上げるつもりです。やっぱりね、自分の好きなモンスターを自由に育てるのがイチバン楽しいと思います。ホント、「ドラクエモンスターズ」はどんなに遊んでも飽きないですよ。

モンスターの特技：
①メラゾーマ
②ベホマ
③ベギラゴン
④かがやくいき
⑤マヒャド
⑥キアラル
⑦かえんぎり
⑧おおごえでさけぶ

エニックス名物広報・水納さん

命名：ぐアリこ

ぐアリこ ♀★Lv:99
こうげきか:999
しゅびか:793
すばやさ:511
かしこさ:255
やせい:43
HP:999/999
MP:403/403

モンスターの種類 ・ぐんたいアリ
モンスターのLV.・・99
配合値(十の値)・・むし＋33
プレイ時間 ・・・・不明

強力なモンスターもたくさん仲間にいるんですが、個人的にはこの「ぐんたいアリ」がとっても好きなんです。むし系のモンスターって呪文や特技に対しての守備力が弱いんだけど、成長が早いから冒険するとすぐにレベルがアップする。「チャララ チャッチャッチャー」というレベルが上がる音を聞くのって、単純にうれしいじゃないですか。そんな思い出があるので対戦でも「ぐアリこ」を使っています。ボクは勝敗よりも思い入れ重視派ですね〜。

モンスターの特技：
①バイキルト
②ベホマ
③ザオリク
④おおごえでさけぶ
⑤いなずま
⑥すいめんげり
⑦うけながし
⑧だいぼうぎょ

ライター・ボンバー矢部

命名：ジョー

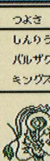
モンスターの種類 ・スラッピー
モンスターのLV.・・50前後
配合値(十の値)・・＋40くらい
プレイ時間 ・・・・享年96:00前後

敵のスラッピーに「すいめんげり」を食らってめっちゃ頭にきたんだ。そこでマダンテをカマしたところ、肉レスで仲間になったのが出会い。得意技は「すいめんげり」で転がせた後、「マヒこうげき」で動きを止め、最後に「ばくれつけん」という3連コンボなんだけど、「いろいろやろうぜ」にすると、トドメを刺す前に「ぱふぱふ」で天国を味あわせてあげる（メスだからね）点が最高に粋なナイスガイでした。212匹のデータともに昇天してしまったのが悲しいです。

モンスターの特技：
①みかわしきゃく
②マヒこうげき
③ぱふぱふ
④メガザル
⑤ベホマズン
⑥すいめんげり
⑦ビッグバン
⑧ばくれつけん

「WINDOWS START」編集長・福田頭彦

命名：しんりう

つよさ
しんりう
バルザク
キングス

しんりう ♀★Lv:99
こうげきか:999
しゅびか:964
すばやさ:511
かしこさ:255
やせい:0
HP:999/999
MP:999/999

モンスターの種類 ・しんりゅう
モンスターのLV.・・99
配合値(十の値)・・＋16
プレイ時間 ・・・・85:00

ゲームクリア時まではグレイトドラゴンだったが、「しんりゅう」という神秘的なネームと図鑑の(ドラゴン欄の)最終ページを飾る貫禄に負けて配合。「りゅうおう」以上の潜在能力を持った最強のドラゴンを目指している。特に強力な技はマスターしていないが、攻撃力は全方位的に強くほぼ無敵。「めいそう」をマスターしているため、死んだことなど一度もない。しかし守備力がやや弱く、また、フィールド移動時のグラフィックがヘビっぽくてイヤなのが大きなウィークポイント。

モンスターの特技：
①ベギラゴン
②しゃくねつ
③かがやくいき
④マヒこうげき
⑤あまいいき
⑥すべてをすいこむ
⑦めいそう
⑧ビッグバン

本誌デザイナー桐沢成之さん

命名：スラーピ

スラーピ ♀★Lv:74
こうげきか:641
しゅびか:710
すばやさ:511
かしこさ:255
やせい:0
HP:794/794
MP:784/784

モンスターの種類 ・スライムボーグ
モンスターのLV.・・74
配合値(十の値)・・＋12
プレイ時間 ・・・・60:32

やっぱりスライム系はいいね!ナンたって顔が笑ってるもん、配合しちゃおうと思ってもなかなかできない…。でも、このスライムボーグはとにかく働きもん、そこらの旅行代理店のツアコンよりも全然使える。レベルアップするキャラをぞろぞろ引き連れて「レミーラーマ」で「はい!こっちで〜す」てな具合にはぐれメタルのいるフロアまでお客様連れてって「さみだれぎり」でお客様のご要望に忠実にお答えする。エクセレント。でも、対戦したらボコボコにされんだろうな〜。でも笑ってんだな〜。

モンスターの特技：
①ベホマ
②ベギラゴン
③ラリホーマ
④マヒャド
⑤レミラーマ
⑥いなずま
⑦さみだれぎり
⑧おおごえでさけぶ

D.Q.M ゲーマー代表・すぎや魔人 D.Q.M

命名：はぐひめ

つよさ
はぐひめ
とらまな
メタりん

はぐひめ ♀★Lv：99
こうげき力：999
しゅび力：999
すばやさ：511
かしこさ：255
やせい：　0
HP：548/548
MP：999/999

モンスターの名前　・はぐひめ
モンスターの種類　・はぐれメタル
モンスターのLV.・・99
配合値(十の値)・・十50
プレイ時間　・・・・150：00（推定）

経験値稼ぎに最も貢献し、一番多く倒してきたモンスターと思われるはぐれメタル、名前は「はぐひめ」を選びました。針供養ならぬはぐれ供養と言ったところ。ぱふぱふは個人的に好きな技です。配合していたらいつの間にか覚えていたので、ウケ狙い用に残しています、メスが覚えないと効果は発揮しないけどね（オスの場合は攻撃技が出る）。先日「はぐひめ」をパーティに加えてスライムじいさんに挑戦したところ、ゴールデンスライムにぱふぱふが成功して「いけるかな？」と思いきや、あえなくダウン。HPが少ないのが欠点かな？

モンスターの特技：
①みかわしきゃく
②ザオリク
③ぱふぱふ
④メガザル
⑤ベホマズン
⑥すいめんげり
⑦ぱふぱふ
⑧ばくれつけん

D.Q.M「げーむじん」編集長・キムラくん D.Q.M

命名：ガメクン

つよさ
▶ガメクン
はなスケ
はさミミ

ガメクン ♂ Lv：41
こうげき力：415
しゅび力：283
すばやさ：193
かしこさ：229
やせい：　0
HP：408/408
MP：268/268

モンスターの名前　・ガメクン
モンスターの種類　・ガメゴン
モンスターのLV.・・41
配合値(十の値)・・十21
プレイ時間　・・・・45：00

ボクは基本的にゲームが下手ですから、45時間やってもモンスターは強くなりません。ですが、このガメクンだけは信頼できる相棒です。スゴ技は「アストロン」。味方全員を3ターン鉄のかたまりにする『STAR WARS 帝国の逆襲』のハン・ソロ真っ青の技です。ただ固まっているだけ、でもその間、無敵！というわからない技ですが、最近になって、これは単なる時間稼ぎなのでは？　と気づいたボクです。また、今では「敵とアストロンをずーっとかけ合ったら、固まったままでゲームが終わんないじゃん！」と想像してドキドキしています（担当者注：アストロンを勘違いしている模様）。

モンスターの特技：
①いなずま
②ドラゴンぎり
③けものぎり
④だいせつだん
⑤アストロン
⑥いなずまぎり
⑦マホカンタ
⑧とっこう

D.Q.M 最後は対戦！ 全国大会制覇のバトル術とは？ D.Q.M

果たして「オレモン」は対戦に強いのか？

この1月から開催される「ドラゴンクエストモンスターズ」の全国大会。その公式ルールで、我々のある意味趣味に走りすぎたフェイバリット・キャラクター達はどこまで戦えるのだろうか。と、いうことでここでは「対戦に強くなる知識」をまとめてみたぞ。めざせ、モンスターマスター！

純粋に「育てたモノ勝ち」なのか？

最強特技「マダンテ」の使用回数制限が鍵を握る

結局、重要なのはマダンテ。マダンテの使用回数は１回。自分が外せば、確実にやられてしまう。となると、いかに相手のマダンテに耐えるか、外すかということになる。相手の動きを封じる（モンスターにもよるが）すいめんげりやさそうおどりなどを使うと有効だが、マホトーンは、ほぼ通用しない。オレモンスターで戦う場合、さそうおどりに弱いモンスター（スライム系）は覚悟しておこう。また、攻撃技は絞ること。これは「ガンガンいこうぜ」を選択した際、すんなりマダンテを出すからだ。オレモンスターはこだわりの技を多く入れがちなので、マダンテを出しづらいという欠点がある。ある程度、特技の整理をしてから試合に望もう。

「げーむじん」推奨チーム

↑全部別系統で、レベルも最高値に近い状態。後は、特技の調整さえしてあればOK。

こういう技はどうよ？

つよさ
サイコ
▶イヅ
ハッシー

しゃくねつ
かがやくいき
ザオリク
おたけび
おおごえでさけぶ
めいそう
せいれいのうた
ドラゴラム

↑標準的、でも特技のバランスがいい状態がこれ（あくまでも一例です）。

対戦しよう！

D.Q.M エニックス公式ルール D.Q.M

①3匹のモンスターはすべて別系統であること
②マダンテは1試合に1回しか使用不可
③レベルと十値の上限はナシ
$試合はすべてAI戦でたたかうこと

つよさ　どうぐ
とくぎ　さくせん
G17777

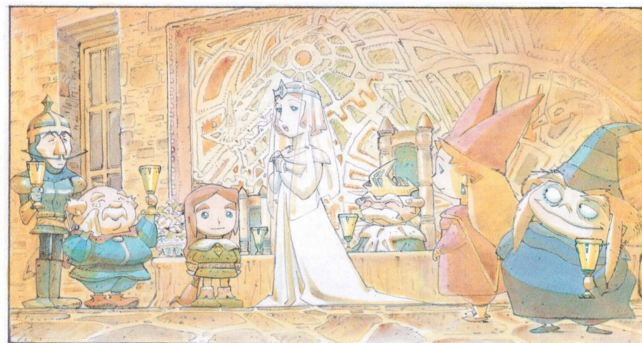
↑いくら好きなモンスターといえども、同系種で固めては、試合放棄と同じ。注意！

↑やっぱり人間何にしてもバランスが大事。ちゃんと系統はわけてから試合に望もう。

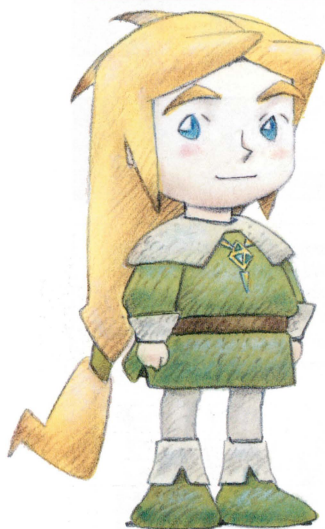
基本技はコレ

●マダンテ…結局コレが強いからねぇ。攻撃の要。●ビッグバン…マダンテ以外の攻撃ならコレ。●まじんぎり…破壊力バツグン。攻撃力の高いモンスターに。●だいぼうぎょ…対マダンテ用に。●めいそう…ベホマズンを持たないならコレ。●ザオリク…誰かが死んだらすぐ発動させろ。●ベホマズン…全員のHPがフル回復。●におうだち…自分以外の仲間をかばえる。●すいめんげり…相手を転がせ動きを封じ、次ターンでマダンテへ。●さそうおどり…ハマれば、１体だけでなく敵チーム全体が踊る。踊らせてマダンテだ。

■構成・文/矢部直治■協力/杉山英夫

PoPoRoGue ポポローグ

ポポローグ
■ソニーコンピュータエンタテインメント■発売中
■5800円■RPG■1人プレイ■デュアルショック対応

まるごとピエトロ手帳

おみやげからモンスターまでコンプリート!!

『ポポローグ』発売から1カ月ちょっと。もう1周目はプレイし終わったかも。前作では、おみやげなどのコレクト要素が根強い人気を誇っていたけど、今回はさらにそれがグレードアップ！手に入れたものがすべて書き込めるようになっている、ピエトロ手帳がついちゃいました。そこで『げーむじん』では、その点をやりこみまくって大攻略。皆様の手帳がまっ黒(?)になること間違いなし！　思いっきりコレクター道を極めちゃいましょう。

←いわゆるこれは「運命の出会い」。『ポポローグ』ではいちばんの目玉かもしれないのが、この世界の出来事です。もう日記に書かれてますか？

→走り回る姿は健在。夢幻フィールドをスミからスミまで探索しちゃいましょう。レアアイテムの宝庫です。

おみやげ　『ポポロ』といえば、おみやげ集め

ファンには根強いおみやげ人気。本編よりこっちに重心を置く人も…。コレクターの血を掻き立てる、世界中に散らばったおみやげを、ここでは一挙に大紹介！
ポポロを語るなら、おみやげをハズすわけにはいきません。

今回飾れるおみやげは、全部で28種類。それだけの数になると、以前の部屋では置ききれなかったのか、おみやげ部屋は大改装。なんと、倍くらい広くなってます。階段までついて、屋根裏どころか立派な部屋になっちゃいました。ちなみに、2年前のおみやげは階段下の宝箱から出せます。

28種類のおみやげのうち、15個は前作から、1個はちょっとレアな「予告版」から、1個はポケットステーションからのデータ。アイテム帳に記載されるのは、ポケステと予告版以外の全部です。コンプリートを目指したかったら、前作をやるしかない！という、なかなかハードな内容になっております。『ポポローグ』からのファンにはちょっときついかもしれません。

そこで、すべてのポポロファンが満足いくように、全おみやげをまとめて紹介しちゃいます。

前作で、おみやげを買い忘れた人、送り忘れた人（きっといるに違いない…）、そしてまだプレイしたことのない人は、ぜひご参考に！　おみやげをすべて集めた強者の方は、懐かしく道中を振り返ってみて下さい。

気になるブタのちょきんばこは？

前作では気づかずに取ってしまい（取ってしまうともう置けない）、泣きどころだったのがこれ。今回はギリギリで開発の方が気づき、入れてくれた模様。でも、これのためにもう1度プレイした人もいるのでは…。

シリーズ完全版！ おみやげの鉄人（？）MAP

おみやげ	入手場所
かわいいサボテン	前作からのデータ
しろいギター	黄金と死の迷宮
スロットマシン	ガバス宝箱
ネコダマふうせん	コロモック宝箱
トンクウのじてんしゃ	スタビン景品
あかずのたからばこ	スタビン景品
ガミガミロボ	ガミガミダンジョン最深部
おもいでのすなどけい	失われた町宝箱
タペストリー	ムーンスター宝箱
おうけのほん	過去の王家の洞窟

おみやげ	入手場所
ペナント	前作からのデータ
ちょうちん	前作からのデータ
ダルマさん	前作からのデータ
ガミガミくん	前作からのデータ
ヨットのもけい	前作からのデータ
ごうかプラモ	前作からのデータ
クマのおきもの	前作からのデータ
まねきねこ	前作からのデータ
ベビーやしのき	前作からのデータ
ちいさなクジラ	前作からのデータ

おみやげ	入手場所
リトルガール	前作からのデータ
ネコさん	前作からのデータ
ハタハタゴザ	前作からのデータ
ミニゆきだるま	前作からのデータ
ナイトメアにんぎょう	夢の続き
もうじゃのメガネ	失われた町
にがおえ	体験版からのデータ
ロボにんぎょう	ロボショップ（ポケットステーション対応）

こちらは『ポポロクロイス物語』のおみやげです

左の地図は、懐かしの前作のもの。おみやげはご覧のとおり、かなりの数にのぼります。

システムとして全然違うのが、基本的に「おみやげは買って郵送してもらう」ということ。これを忘れると、せっかく買っても部屋に飾ることができません。それと、永遠の番人の館などは、出てきてから気づいても、もう戻れないので要注意。他にも見落としやすいものが何ヵ所かあります。

最初はお金に余裕がなかったり、美的感覚に合わないもの（彼のですね）などが出てきたりしますが、がんばって揃えましょう。

入手場所	おみやげ
ガミガミシティ	ペナント、ちょうちん、ガミガミくん
カナリシア	ダルマさん、クマのおきもの、まねきねこ
パーセラ	ヨットのもけい、ごうかプラモ
流され島	ベビーやしのき
ハタハタ村	ハタハタゴザ
永遠の番人の館	ちいさなクジラ、ネコさん、リトルガール
白い村	ミニゆきだるま
ポポロクロイス城	ブタのちょきんばこ

10名にプレゼントしてやろう

100000000万年早いと思うが、ココロ優しきこのオレ様が似顔絵をプレゼントしてや〜る！ ナルシアちゃんのだったらやらないけどな。とりあえずハガキよこせ！

▲というわけで、『ポポローグ予告版』をプレゼントしちゃいます。ハガキに住所・氏名・年齢を書いて〒164-0012 東京都中野区本町3-28-19（株）ティーツー出版「ポポロ予告版」係まで。締め切りは2月末日（消印有効）です。

傭兵 全18人＋4人目の仲間11人を大紹介

『ポポローグ』世界の強者たち、傭兵さん。
肉体派から魔法使いまでたくさんいるけど、どの人もとっても個性豊か。そんな彼らとうまくやっていくために、ステータスまで公開しちゃいます。

今回の新システムが「傭兵」です。彼らを育てるのも、また醍醐味。アイテムの中には、傭兵さんの初期装備でしか手に入らないものもあります。

傭兵さんは各地に散っていて、ピエトロが出会うことで雇えるようになるのはご承知のとおり。その中でジラされるのはムサシ。すぐには傭兵所に行かないし、ユキがパーティにいると、出会えるはずの場所に行っても出てきてくれません。

それから、傭兵さんは目には見えないけど、ストレス値を持っています。「トランキライザー」はこのためにあるんです。雇うときに出るメッセージも変わります。タマには使ってますか？

↑1周目で雇える傭兵さん勢揃い。待機している姿勢にも個性が出てます。

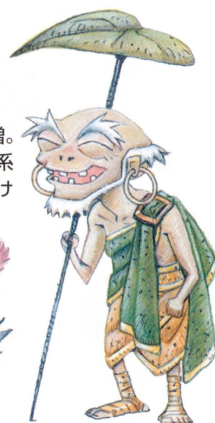
ダイソン

無口で真面目な元木こり。斧を使う。地属性が高い。攻撃力は高いけど、ちょっとノロマ。

メル

動物が大好きで、実はドジ。ヒトではなさそう。使うのは杖。聖、回、補属性が高い、いわゆる僧侶系。

ドグマ

女好きのじーちゃん。破戒僧。杖を使う。氷、雷、闇、呪系の攻撃魔法が得意。お年だけに体力が弱い。

ロビン

俊敏だがちょっとおマヌケ。弓が得意で、補属性が高い。遠距離から攻撃可能なのはうれしいかぎり。

レパルド

生真面目で好戦的な…ヒョウ？剣が得意。炎、聖、回、補属性が高く、ピエトロと似たステータスを持っている。

ザッパ

カバじゃなくてドラゴン。どでかいハンマーを使う。ひたすらノロマだが、力と体力はスゴイ。

ミーシャ

旅の一座の人気芸人。剣が得意。地属性が高い。とにかく身軽で、先制攻撃をしたければこの人。

クルト

イタズラ妖精の双子(兄)。200歳らしいが、よく泣く。杖を使い、氷、聖系攻撃魔法を得意とする。

キャラ名	ダイソン	ロビン	メル	ドグマ	レパルド	ミーシャ	ザッパ	クルト
初期レベル	5	9	6	11	11	11	16	21
武器	きこりのおの	はがねのゆみ	かしのつえ	としよりのつえ	はがねのやり	ナックルボマー	カッパーハンマー	ふたごのつえ
鎧	なめしがわのよろい	かりゅうどのふく	かわのローブ	としよりのローブ	タイガーメイル	タイガーメイル	くさりかたびら	あやかしのローブ
盾	かわのたて	とうぞくのたて	かしのたて	かめのこうら	てつのたて	ようへいのたて	ふみんのたて	ふたごのたて
アクセサリ		どうちゅうあんぜん	まほうのうでわ	ひすいのうでわ	せいなるワッペン	かぜのワッペン		こおりのおまもり
初期魔法		ヒールウォーターLV0	アイシングブルーLV0	アイシングブルーLV4	ファイヤーボールLV0			アイシングブルーLV4
			セイントショックLV0	クールブルーLV2	セイントショックLV0			クールブルーLV4
			ヒールウォーターLV0	ライトニングLV2				スノーマンLV2
			キュアウォーターLV0	ディムボールLV4				セイントショックLV4
				ディムプラズマLV3				セイントストーンLV4
初期必殺技					きあいため	ひしょうかぶとわり	トールハンマー	エンジェルアークLV3
						きあいため		

ミルト

イタズラ妖精の双子(妹)。こちらも杖を使う。地、回、補系の魔法が得意で、その辺がクルトと違うところ。

ボリス

記憶をなくしている天空城の王子。剣を使う。炎、氷、風、雷系の攻撃魔法が得意。攻撃力もかなりある。

ムサシ

ユキの許婚の抜け忍。どうも最終的にはほだされたようだ。剣が得意。魔法はダメだが、必殺技は多い。

ラウラ

オトナな盗賊のおねーさん。剣が得意で、風属性が高い。モンスターにもスリをはたらく強者。

ゼノン

バラバラになっていた、妙に人間臭いロボット。装備や魔法はなし。最初はトンクウに頭だけある。

ユキ

ムサシ様命の忍者頭領の娘。彼を慕うあまり、時には縄で縛りあげたりする。剣を得意とし、氷属性が高い。

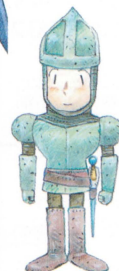
キャラ名	ミルト	ボリス	ゼノン	ラウラ	ユキ	ムサシ
初期レベル	21	28	1	23	28	35
武器	ふたごのつえ	てんくうのつるぎ	装備不可	さみだれのゆみ	わかおくさまのたんとう	ムサシのにんとう
鎧	あやかしのローブ		装備不可	ライトメイル	しのびのしょうぞく	むらさきしょうぞく
盾	ふたごのたて		装備不可	シルバーシールド	ニンジャのたて	ムサシのたて
アクセサリ	けんしんのネックレス		装備不可	すばやさのゆびわ	こんやくゆびわ	
初期魔法	フォーリンロックLV0		覚えられない	ウインドシュートLV0	アイシングブルーLV2	
	ヒールウォーターLV4			ヒールウォーターLV0	スノーマンLV0	
	ヒールレインLV3				ヒールウォーターLV3	
	ヒールシャワーLV1				ヒールレインLV1	
	キュアウォーターLV4				キュアウォーターLV0	
	アタックレイズLV3					
	アシスタンスLV0					
	ダウンアタックLV3					
	ダウンディフェンスLV2					
	ホーリーライトLV4					
	リターン					
初期必殺技		じゅうもんじぎり	覚えられない	じゅうもんじぎり	すいげつけん	じゅうもんじぎり
		ひてんざん		みだれうち		ひてんざん
		きあいため		ねらいうち		てんしょうけん
						フラッシュコンボ
						きあいため

2周目ではこんな人も雇えます

パウロ

ピエトロの父の若き日の姿。さすがに親子だけあって、そっくり！　ちょっとわがままで気が弱い12歳。

ドン

城の見張りを務めるが、とにかくよく眠る。おっちょこちょいだし、戦力になるのか!?

ゴン

ドンに比べてしっかり者。でもやっぱりあんまり強くなさそうな…。今後の活躍に期待？

タモタモ

人間なのかさえいまいちよくわからない謎の人。攻撃魔法がすごいらしい。最初からかなり強い。

4人目の仲間もこんなに！

ジニー　トンクウの酒場で出会える大人気の踊り子さん
HP：105　MP：0　TP：10　攻：27　防：69　魔：0　魔防：25　運：82
早：62　移：6　特技：ジニーのヒールダンス　リフレッシュダンス

ネル　ポポロクロイス城下町にいるかわいい白イヌ
HP：60　MP：0　TP：9　攻：28　防：82　魔：0　魔防：28　運：87
早：46　移：6　特技：なし

トモ　ポポロクロイス城の食糧倉庫を住処とする茶虎ネコ
HP：53　MP：0　TP：0　攻：15　防：82　魔：0　魔防：33　運：72
早：64　移：6　特技：なし

ミミ　トンクウのネコ好きおばーさんに飼われてる白ネコ
HP：53　MP：0　TP：1　攻：15　防：82　魔：0　魔防：33　運：72
早：64　移：6　特技：ミミのいのり

ワトソン　ガバスで宝を追い求める関西弁？の探検家
HP：133　MP：0　TP：17　攻：40　防：80　魔：0　魔防：22　運：118
早：57　移：6　特技：宝箱出現UP

ボルグ　黄金と死の迷宮入口で強い人を待ってるおじさん
HP：118　MP：0　TP：0　攻：18　防：101　魔：0　魔防：16　運：75
早：24　移：6　特技：プレゼント　獲得お金UP

イメルダ　タキネン村でひたすら洗濯してるご婦人
HP：93　MP：0　TP：11　攻：24　防：107　魔：0　魔防：12　運：66
早：29　移：6　特技：割引

ノース　閑古鳥が鳴くコロモックの宿屋のご主人
HP：98　MP：0　TP：11　攻：34　防：111　魔：0　魔防：11　運：70
早：29　移：6　特技：ヒーリング!!

イムジー　コロモックのカチコチ族のよろず屋さん
HP：110　MP：0　TP：10　攻：28　防：111　魔：0　魔防：13　運：64
早：29　移：6　特技：アイテム鑑定！　アイテム下取り！　アイテム販売！

マルコ　ポポロクロイス城下町のよろず屋の息子
HP：60　MP：0　TP：5　攻：19　防：46　魔：0　魔防：11　運：96
早：90　移：6　特技：なし

ソシム　コロモックにいるヘンクツじじいだけど…
HP：121　MP：0　TP：9　攻：57　防：132　魔：0　魔防：46　運：117
早：62　移：5　特技：なし

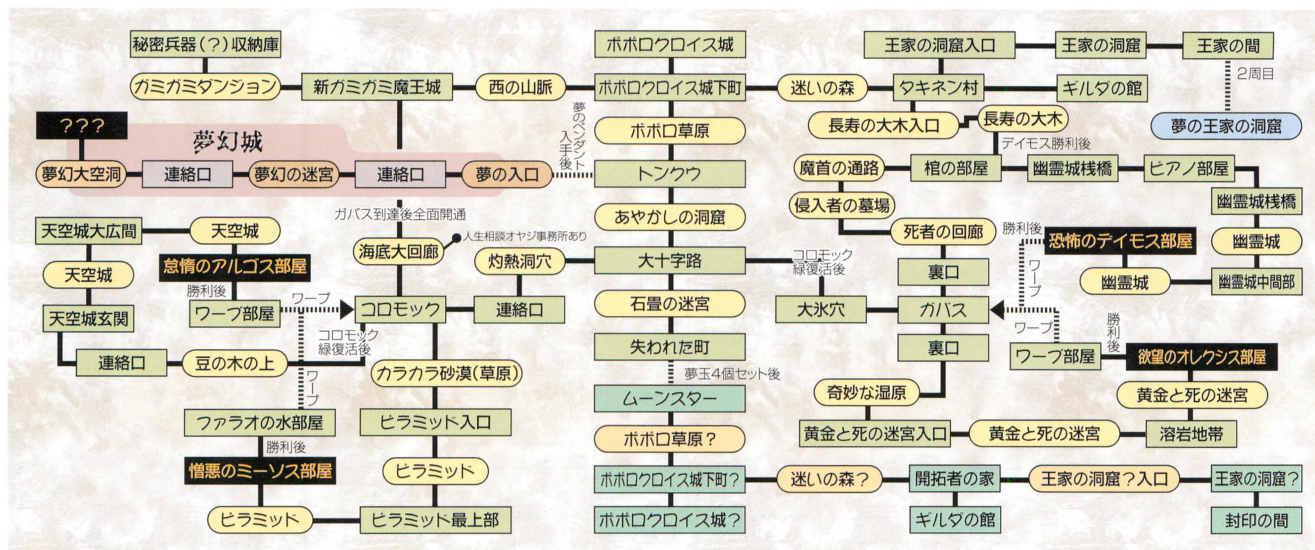
世界

突然の出来事で夢幻世界に入り込んでしまった、ポポロクロイス。本当は近くにない、見知らぬ土地と行き来ができるようになったけど…。ここでは広大な夢幻世界のつながりをチェック！　手帳を全部書き込むためのポイントがいっぱいです。

まずは下の図で、町や夢幻フィールドの関係を確認。最初は1本道でしかなかったものも、他のルートから移動できることがわかります。

テーマが「ピエトロ手帳パーフェクト」である以上、これらをしっかり把握しておくのも大事なこと。ストーリーが進むに連れて、夢幻フィールドもどんどん広がっていきます。「りゅうのつばさ」をうまく使うと、かなり効率よく世界を探索できます。

さらに、ページ下のフローチャートで、日記もバッチリ！　とっても多い『ポポローグ』のイベントを、1つも残さず手帳に書き込みたい人は、ぜひご参考に。

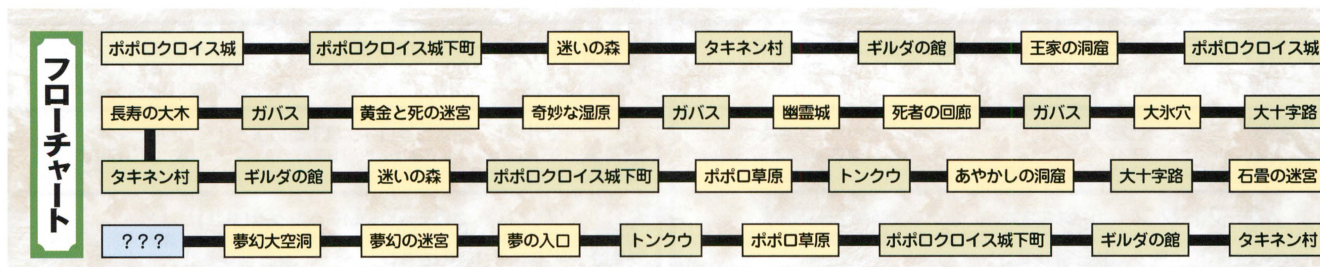
これであなたも世界の全部がわかっちゃう！

夢幻フィールド帳も、もちろん100%！

夢幻フィールド帳（アイテム帳も）は、最初にトンクウに行ったときに、釣りをしている子供に話しかけるともらえます。

100%にするには、とにかく夢幻フィールドが広がったのがわかったら（伝言板をこまめにチェックしていれば、まず見落としません）スミからスミまで探索することだけど、1つ見落とすと悔しいのが「石畳の迷宮」。初めはモンスターも弱く、すごく狭いけど、怠惰のアルゴスを倒すと、一気に広がります。この前に入っておかないと、100%にはなりません。他の夢幻フィールドはストーリーの進行上通るのでまず問題ないですが、ここだけは入るタイミングに注意！

下のフローチャートは、大まかな道筋を追っているもの。この中に細かいイベントが入ってくるので、それを追っかけるのもいいかも。「伝説の～」を集める場合などは、最後に夢幻城に入ってから戻ることもできるので、焦ることはありません。

←夢幻フィールド帳を釣ってくれるトンクウの子供。なぜこんなところに手帳の中身が流れ着いてるのかは、この際無視。

→100%になった夢幻フィールドの数々。ここまでやるとアイテム帳もガンガン埋まる！

スタビンカードもオールビンゴ!!

コレクターには新たなプレゼント！ それが、このスタビンカード。世界各地に30個設置してあります。これを押すときの音が、また心地よい。スタビン屋さんの気持ちもわかります。レアなアイテムはもらえるし、バンバンスタンプを押しましょう。場所は下の表にあります。がんばって探してね。

↑どうやらこれに男のロマンをそそいでるよう。気合い入りまくり。

GET ITEM

すごいいのちのしずく、すごいまりょくのしずく、すごいきりょくのしずく、レベルアップのしずく、ソードオブインフェルノ、トンクウのじてんしゃ、あかずのたからばこ

No.	場所	詳細	1	2
1	大氷穴	B2F:『左上カジノ営業中』の立て札のフロア	★	
2	コロモック	闘技場の右隣り、階段下	★	★
3	タキネン村	パン屋（無人宿）入り口の右奥（死角）		★
4	大氷穴	B2F:妖しい扉の先。ガバス寄り	★	★
5	大十字路	大氷穴入り口の右	★	★
6	豆の木の上	5F	★	★
7	死者の回廊	1F:『ごみ捨て場』の立て札のフロア	★	★
8	トンクウ	スタビン屋内	★	
9	王家の洞窟	B2F	★	★
10	失われた町	傭兵所入口の脇	★	★
11	ポポロクロイス城	正面から城内に入る。左側の階段の脇（死角）		★
12	ギルダの館	階段下の茂みの中（死角）		★
13	ガバス	ガバスタワー4F右上	★	★
14	奇妙な湿原	1F:『黄金を手にするか死ぬか』立て札の右下先	★	★
15	カラカラ砂漠(草原)	B1F:1F階段を降りてすぐのフロア	★	★
16	西の山脈	B1F:『凶悪モンスターによる遭難多発』立て札	★	★
17	灼熱洞穴	B3F	★	★
18	ポポロクロイス城下町	左の城門を出て左上の木々の根元（死角）		★
19	夢幻の迷宮	4F：6Fから降りていく		★
20	新ガミガミ魔王城	ガミガミ魔王の部屋	★	★
21	ポポロ草原	B1F:1F階段を降りてすぐのフロア	★	★
22	石畳の迷宮	4F:失われた町側	★	
23	あやかしの洞窟	B1F	★	
24	灼熱洞穴	B2F:『宝箱、でもガラクタ』の立て札の先	★	
25	ガミガミダンジョン	1F:階段を降りずにマップ切替	★	★
26	海底大回廊	B1F:コロモック側	★	★
27	長寿の大木	B1F:タキネン村側		★
28	あやかしの洞窟	B2F:中間地点	★	
29	石畳の迷宮	1F:大十字路側	★	★
30	迷いの森	1F	★	★

※表中の1、2はそれぞれ1枚目、2枚目を表します。

スタビンといえば…

いい味だしてるこの方は、自称スタビン…帝王から亡者まで、かなりの名を持つ男。世界中の至るところに出現し、スタンプを押すことにすべてを賭けてる、ハッキリ言ってちょっと奇人。それだけに目立つことこのうえなし！ こんな帽子かぶってたらそりゃそうか。

もしかしたら『ポポローグ』でいちばん存在感があるのはこの方かもしれない！ いや、もしかしなくても…。

でも実は隠れファン多いです。

↑そんな彼も自嘲的になることがあります。

グルメになりましょう(?)

さて、ピエトロ手帳にはまったく関係ないけど、なんだか妙に気になっちゃうのがグルメパレス。

コロモックでもらうビンにモンスターを入れていくと、お料理をごちそうしてもらえます。

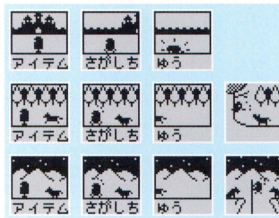
内装はどこかで見たような、オーナーもどこかで見たような…某テレビ番組を彷彿。

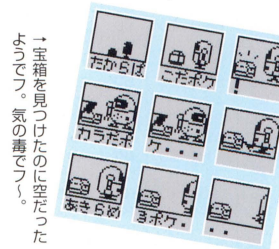
料理人はちゃんと和・洋・中の3人で、持っていった食材でオーナーが料理人を2人選び、さらにこちらが1人に決めるというシステム。何が出てくるかは、その時のお楽しみ。

この料理、はたして何種類あるのか確認していないけど、けっこう多そう。すごくおいしく料理ができると、HPやMP、TPの上限が上がったり、それなりのお味でも多少の回復効果があったりします。マズイとHPが減ったりも。

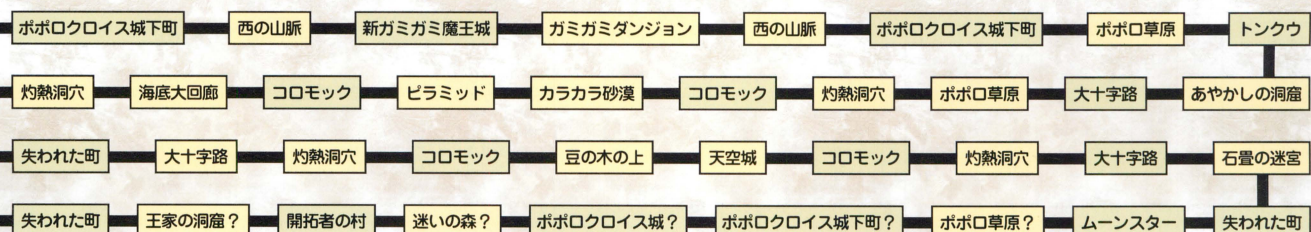
ちなみにこの時、下の写真の現場では、ガスコフ先生が「ぬちょねちょしたおかゆ」を作って下さいました。これはあんまり食べるモンじゃないです。名前からしておなかこわしそうな料理だけど…。

↑ガスコフ先生。いくら名シェフだとはいえ、尻で潰したものを食べるのは気がひけます。

ポケステにも対応してまフ

↑こんなふうにちびロボは道なき道を駆け回ってくれるのでフ。

→宝箱を見つけたのに空だったようでフ。気の毒でフ～。

『ポポローグ』はなんとポケットステーションにも対応しているのでフ～。はぐれロボと話をすると、ちびロボが、がんばってアイテムを探してくれるでフよ。ここにしかない、希少価値のものがいっぱいあるので、ぜひ見つけてほしいでフ！ はぐれロボは、1周目ではガバスにいまフが、2周目にもちゃんと出てきまフので、安心してくだハい。

魔王様の血と涙の結晶、新ガミガミ魔王城にもまたお越しくだハい。待ってるでフよ！

↑アイテムを見つけたようでフ。とっても嬉しそうで、微笑ましいのでフ。

これで完ペキ!! お役立ち全DATA

アイテム帳を完成させるのは、なかなか大変！　決まった場所でしか出てこないもの、やたらレアなものなどたくさんあるけど、細かい情報つきでどか～んと載せちゃいます！
思わず唸るような量だけど、ぜひ手帳完成に役立ててね！

●アイテム帳のキャラ名について●
ピ=ピエトロ、ダ=ダイソン、ロ=ロビン、メ=メル、ド=ドグマ、レ=レパルド、ミー=ミーシャ、ザ=ザッパ、ク=クルト、ミル=ミルト、ボ=ボリス、ラ=ラウラ、ユ=ユキ、ム=ムサシ

●主な入手場所と値段について●
複数の場所で手に入るものについては、いちばん手に入れやすいと思われるものを書いてあります。他の入手方法があるものもあります。値段は店で売っているもののみで、売値は含まれていません。

モンスター帳

名前	HP	LV	EXP	お金	攻撃力	防御力	素早さ	魔力	魔防力	特技	所持アイテム	出現場所
ドローン	20	1	1	3	16	17	5	1	5		いやしのは、いやしのえだ	迷いの森、王家の洞窟
おおかまきり	21	2	2	5	18	16	15	1	20		いやしのは、すばやさのしずく	迷いの森
おおかぶとむし	15	3	3	7	19	22	25	1	50		まもりのしずく、いやしのは	迷いの森、王家の洞窟
ホワイトシープ	35	3	3	7	17	20	1	1	50	おおあくび	どうちゅうあんぜん	迷いの森
リビングデッド	61	4	5	11	23	1	15	1	75		いやしのは、くさったかじつ	王家の洞窟
おおこうもり	31	4	6	13	25	22	30	1	0	きゅうけつ	いやしのは、ぬののふく	王家の洞窟、ピラミッド
メイジ	34	5	6	14	30	26	70	25	125	ファイヤービーズ、アイスビーズ	アイシングブルー、ありがたいみず	迷いの森、西の山脈
ごくらくちょう	61	5	7	17	37	29	56	1	0	かいおんぱ	いやしのは、いやしのえだ	西の山脈
オーク	60	5	7	17	38	23	23	1	75	きあい	いやしのえだ、きあいため	西の山脈
ロボニンジャ	42	5	9	21	38	38	65	20	70	じばく、かみなりのじゅつ	ライトニング、いやしのは	西の山脈、ガミガミダンジョン
グレーシープ	31	5	7	25	32	31	16	1	70	はなちょうちん	いやしのは	西の山脈
おおもぐら	100	6	15	35	39	38	120	1	180		いのちのしずく	西の山脈、あやかしの洞窟、カラカラ草原、石畳の迷宮
トコ	40	6	40	150	37	43	50	1	255	エスケープ、すてみのいちげき	げんきのあめ、すばやさのしずく	西の山脈、ガミガミダンジョン
ストーカー	39	7	9	21	39	42	30	1	75	ベトベトえき	いやしのは、いやしのえだ	ガミガミダンジョン
スチームパワー	71	7	15	35	43	42	15	1	255		はこぼれしたおの、ガミガミドリンクG	ガミガミダンジョン
ミミック	151	7	10	100	40	15	111	1	100	さいみんガス	いやしのは、ありがたいみず	ガミガミダンジョン、ピラミッド
ロボサムライ	55	7	12	28	43	43	45	1	75	はやぶさぎり	ロングソード、TPかいふくざい	ガミガミダンジョン
あおむし	30	8	13	31	49	60	5	1	20		くさったかじつ	ポポロ草原
デスサイズ	46	9	15	35	51	55	60	1	20	ダブルアタック	とうぞくのたんとう、どうのけん	西の山脈、ポポロ草原
パワービートル	39	9	14	33	52	63	70	25	50	でんげき	ディスチャージ、かみなりのたね	ポポロ草原
ボーンデッド	89	9	14	33	56	47	45	1	50	アバラなげ	いやしのは、どうのけん	ポポロ草原
ハリネズミ	33	9	17	40	56	67	50	1	80	ニードルバリア、ニードルミサイル	ようへいのたて、TPかいふくざい	ポポロ草原、あやかしの洞窟
ハミングフライ	46	9	15	35	52	55	70	1	80	はばたき	かわのローブ、いやしのえだ	西の山脈、ポポロ草原
スチームキング	70	10	20	45	50	60	75	1	255	オーバーヒート	はこぼれしたおの、ファイヤーシールド	西の山脈、ガミガミダンジョン
カビドローン	62	11	19	44	64	65	76	1	50	さいみんガス	ばんのうやく、ちいさなたて	あやかしの洞窟
ダークメイジ	52	11	19	44	62	73	125	40	150	ファイヤーバレット、アイスバレット	ありがたいみず、アイシングブルー	あやかしの洞窟
シルバーゴーレム	700	11	150	1	55	45	160	1	250	ふりあげる、ふりおろす	いのちのしずく	ガミガミダンジョン、海底大回廊
とびねこ	42	11	20	36	64	75	83	1	65	ツメひっかき、なめまわし	すばやさのゆびわ	あやかしの洞窟
オークソルジャー	95	12	23	42	66	66	49	1	100	きあい、ふりあげる	てつのおの、はがねのおの	迷いの森、西の山脈、あやかしの洞窟、灼熱洞穴、カラカラ草原
どくキノコ	121	12	21	38	65	48	1	25	0	ドクほうし、じばく	ばんのうやく	迷いの森、あやかしの洞窟
ウッキィ	96	12	40	105	65	63	100	1	100	ぬすむ、なかまをよぶ、こうさん！	めぐみのあめ、ねむりのけん	迷いの森、ポポロ草原、あやかしの洞窟
モノアイ	81	12	18	33	67	70	60	10	60	ダークレーザー	やみのたね、ぐしゃのゆびわ	ガミガミダンジョン、ポポロ草原
ピュグミー	40	12	24	43	68	75	250	1	100	たのしいおどり、ブレイクダンス	だいせんぷう	あやかしの洞窟
イビルフェイス	141	12	25	45	68	69	99	15	180	かまいたち、ぶんしん	ぎんのうでわ	あやかしの洞窟
マグマントータス	61	13	26	48	68	76	10	1	80	はねかえす	とうぞくのゆみ、ほのおのおまもり	灼熱洞穴
スティング	56	13	25	46	69	75	100	1	80	ハンドカッター、テールショット	TPかいふくざい、かぜのたね	灼熱洞穴
ファントマ	84	14	27	50	70	69	66	10	50	ブレス	ファイヤーボール、ほのおのたね	灼熱洞穴
バーニングホース	64	14	26	48	71	76	44	1	80	カウンター	ありがたいみず、ユニコーンのつの	灼熱洞穴、カラカラ草原
バーンリザード	110	14	27	50	73	65	80	10	80	ブレス、ウインドアタック	ありがたいみず、ウインドシュート	灼熱洞穴、カラカラ砂漠
ブレイザー	101	14	27	50	71	65	80	10	50	ファイヤーブレス、ハリケーン	ありがたいみず	灼熱洞穴
がいこつへい	110	15	28	52	86	95	40	1	130	ダブルアタック	ポイズンソード	カラカラ砂漠、ピラミッド
アングラー	90	15	29	54	85	100	33	1	100		だいちのたね、フォーリンロック	あやかしの洞窟、カラカラ砂漠
どくさそり	75	15	33	62	84	107	45	1	50	ハンドカッター	ばんのうやく、TPかいふくざい	カラカラ砂漠、ピラミッド
さぼりん	51	15	34	63	50	113	11	50	50	いのちのはり、しのはり	すばやさのしずく	カラカラ砂漠
すなひる	115	15	30	56	83	76	36	1	130	きゅうけつ	いやしのは	カラカラ砂漠
エナジーソウル	350	15	51	95	81	76	136	10	100	だいちのいかり、エナジードレイン	ほのおのネックレス、ファイヤーウォール	灼熱洞穴
ダッシュバード	30	16	34	64	90	100	88	1	25	くちばしバルカン	TPかいふくざい	ポポロ草原、ピラミッド、カラカラ草原
バンパイア	80	16	32	60	90	99	90	1	100	きゅうけつ、ちょうおんぱ	ありがたいみず、ひかるふく	ピラミッド
スコーピオン	113	16	35	66	86	115	70	80	15	ハンドカッター、アイビーム	クロスサンダー	カラカラ砂漠、カラカラ草原
ゲッチュー	75	16	36	68	87	99	44	1	80	HPまんた～ん、すいこみ	めぐみのあめ	カラカラ砂漠
ルーンウィング	77	16	36	68	80	100	95	1	80	はばたき	TPかいふくざい、かぜのたね	ピラミッド、カラカラ草原
スクリーマー	67	17	34	65	66	86	90	1	85	ヒールクライ	いやしのかじつ、けんしんのたね	ピラミッド
バンドエイジ	200	17	39	74	100	34	59	1	120		だいちのたね	ピラミッド
ダークゴースト	81	18	41	71	89	75	75	60	150	マッドファイヤー、アイスストーム	スノーマン、ありがたいみず	大氷穴
あばれうし	130	18	42	72	100	102	210	1	50	メガトンキック	きあいため、ちからのしずく	ポポロ草原、カラカラ草原
イビルナイト	71	18	43	74	105	120	65	35	40	エアカッター	とつげきけん、ふみんのたて	大氷穴
まがどり	99	18	42	25	0	97	75	1	200	メタモルフォーゼ	くさったかじつ	あやかしの洞窟、大氷穴、死者の回廊
まかどり	99	18	42	25	0	97	75	1	180	メタモルフォーゼ	くさったかじつ	大氷穴
いっかくペンギン	125	18	44	55	95	86	93	1	100		いやしのかじつ	大氷穴
スパーク	64	18	55	95	96	105	70	1	255	スパークビット	ちからのつるぎ、どうのけん	大氷穴
こおりのへいたい	168	18	46	79	101	75	31	1	150		アイシングブルー、こおりのたね	大氷穴
チョッキン	68	19	53	92	101	101	90	1	70		ポイズンアーム、ぎんのうでわ	海底大回廊
エルファント	177	19	25	13	95	87	2	75	200	いかりばくはつ！、ふしぎなみず	フォーリンロック、だいちのワッペン	ポポロ草原、死者の回廊
キラープラント	128	19	51	89	97	95	85	25	0	ぞうしょく、ブリザード、あししばり	アイシングブルー	大氷穴
ブリザード	103	19	53	92	97	99	64	15	25	アイスストーム	アイシングブルー、こおりのたね	大氷穴
ゆきだるま	158	19	55	96	83	100	83	35	185	あたまバクダン、じばく	TPかいふくざい、こおりのたね	大氷穴

名前	HP	LV	EXP	お金	攻撃力	防御力	素早さ	魔力	魔防力	特技	所持アイテム	出現場所
いそぎんちゃく	164	19	50	87	111	89	78	50	30	ぶんれつ、じばく	いやしのかじつ、すくいのあめ	海底大回廊
ナイトウォーカー	240	20	63	32	115	43	28	25	50	たましいのさけび	くさったかじつ、のろいのこづち	死者の回廊
ホイッスル	300	20	67	34	119	80	189	50	100	コール！	きせきのゆびわ、TPかいふくざい	死者の回廊
つのだこ	345	20	57	100	110	41	81	1	50	スミ	いのちのしずく、まもりのしずく	海底大回廊
ばくだんキノコ	123	20	65	33	1	112	50	25	0	じばく	トランキライザー	死者の回廊
マンイーター	61	20	62	32	103	150	83	80	60	ぞうしょく、ブリザード、あしえしばり	アイシングブルー	死者の回廊
キラーフィッシュ	105	20	49	86	119	122	105	1	50		のろいのたね	海底大回廊
ソウルイーター	75	21	70	124	120	112	20	1	200	とりつく、ソウルイーター	くさったかじつ	死者の回廊
ブヨブヨーン	97	21	49	26	99	122	50	20	150	とりつく、ぶんれつ	キュアウォーター、すくいのあめ	死者の回廊
ストライカー	103	21	67	36	120	125	150	1	60	ヒールクライ	すくいのあめ、けんしんのたね	死者の回廊
よろいがめ	49	21	63	112	113	150	1	1	0	はねかえす	はがねのよろい	海底大回廊
マッドハット	113	21	69	37	75	90	55	150	100	ダークヒール、おたけび	まほうのしずく、けんしんのたね	死者の回廊
デミ	190	22	72	115	125	90	210	1	100	デッドリーダンス	じごくのドレス、ぐしゃのゆびわ	ピラミッド、死者の回廊
ガブリン	218	22	60	96	125	94	160	1	60	かいりゅう	いかずちのネックレス、ありがたいみず	海底大回廊
フラッシー	159	22	59	94	126	114	75	1	60	はっこう	キュアウォーター、ばんのうやく	海底大回廊
ブラックボーン	139	23	73	99	125	110	87	1	150	デスブリンガー	りゅうのなみだ、アイアンアーマー	幽霊城
キングゾンビ	209	23	72	51	122	62	45	1	100	ポイズンミスト	くさったかじつ、カースドスピア	死者の回廊、幽霊城
ブラスター	161	23	75	102	111	115	20	20	100	スピンレーザー	かみなりのたね、いねむりトンカチ	死者の回廊、幽霊城、黄金と死の迷宮
マジックハット	125	23	68	110	99	119	98	65	220	ダークヒール	ありがたいみず、マジックスナッチャー	幽霊城
マーマン	142	23	62	100	120	126	90	70	0	さいみんじゅつ	ばんのうやく、ポイズンアーム	海底大回廊
ムーンゼリー	84	23	63	102	121	129	130	1	60		ありがたいみず、ばんのうやく	海底大回廊
クックルー	89	23	65	105	118	124	75	25	110	ブレス、せんぎり	めぐみのあめ、くない	幽霊城
ポイズンドローン	75	24	41	67	50	125	65	45	100	ポイズンミスト	ばんのうやく	奇妙な湿原
ヤドカリン	72	24	59	97	125	144	101	60	70		くさったかじつ、アイアンアーマー	奇妙な湿原
メルトン	69	24	62	102	122	160	139	1	50	しょうかえき、かたいぼうぎょ	きあいため、まもりのしずく	奇妙な湿原
フラッシャー	229	24	65	106	110	85	28	40	60	でんげき	イオン	奇妙な湿原
ウッキィロード	108	24	70	250	123	149	120	10	150	サルザケ、ソイックボイス	いやしのかじつ、おさるのつるぎ	あやかしの洞窟、長寿の大木
リバーサー	168	24	76	124	104	129	91	10	80	リザレクション、でんげき	ディムボール	ピラミッド、幽霊城
くびなしナイト	43	24	77	126	126	161	89	1	250	エクトプラズム、デスブリンガー	シールエネミー、シルバーシールド	幽霊城
エグゼキューター	79	24	76	124	57	129	85	35	100	ダークヒール、デッドリーダンス	ぐしゃのゆみ	幽霊城、黄金と死の迷宮
デモンマスター	158	24	79	129	119	122	54	100	255	メガファイヤー、マッドブリザード	ありがたいみず、アイシングブルー	幽霊城、天空城
アネモネ	150	24	68	111	126	126	99	1	53	とらえる	ほじょのたね、まほうのしずく	海底大回廊
マミー	135	24	87	142	54	48	68	1	136	のろい	やみのたね、だいちのたね	ピラミッド
タバ	238	24	71	116	121	67	2	1	55	かいひ	まもりのしずく、だいちのたね	長寿の大木
スライドン	200	24	69	113	100	85	21	50	150	もえる、ファイヤーボム、もえつきる	まほうのしずく、ほのおのおまもり	幽霊城
デッドビー	137	24	66	108	109	142	200	1	183	すてみのひとさし	カースドスピア、すばやさのしずく	長寿の大木
ミスト	95	24	71	116	100	125	150	20	150	かまいたち、あやしいきり	かぜのワッペン、トルネード	幽霊城
パワーパックン	75	25	68	113	125	155	78	35	50	しょうかえき、かたいぼうぎょ	デフェンスレイズ	奇妙な湿原、黄金と死の迷宮
プロテクター	48	25	69	114	115	175	60	1	120	はねかえす	まもりのしずく	奇妙な湿原
パルンフェアリー	222	25	135	1	120	88	90	75	150	いかりばくはつ！、きせきのみず	クラッシュプレート、せいなるネックレス	長寿の大木
バッファロー	127	25	73	121	120	112	70	50	100	おたけび、いわあらし	キュアウォーター、パワーシールド	カラカラ草原
ワニバトラー	99	25	71	118	128	144	30	1	75	がんせきおとし	ちからのしずく、フォーリンロック	奇妙な湿原
ワンダラス	94	25	73	121	98	119	190	50	200	ぶきみなひかり、ぶんしん	めぐみのあめ	奇妙な湿原
キングビートル	74	26	76	127	128	159	132	40	100	でんげき	かみなりのたね、いやしのかじつ	長寿の大木、黄金と死の迷宮
オークキング	89	26	81	136	136	156	70	1	125	きあい、オークつばめがえし	オークキングソード、きあいため	あやかしの洞窟、黄金と死の迷宮
オーバーヒート	111	26	80	134	140	150	10	1	255	オーバーヒート	ゴールデンアックス、はめつのよろい	ガミガミダンジョン、海底大回廊
バキューム	666	26	100	250	140	50	60	50	255	マジックイーター、じばく	マジックスナッチャー、のろいのたね	黄金と死の迷宮
スラッシュ	145	26	72	121	130	125	130	25	25	かまいたち	かぜのたね、ねらいうち	迷いの森、カラカラ草原、長寿の大木、奇妙な湿原
マーマンロード	98	26	79	132	135	150	105	80	0	クールヒール、クールガン	スノーマン、ベアクロー	海底大回廊、大氷穴
クリスタル	40	26	77	222	132	170	70	1	255	フォースフィールド、スパークビット	せいなるみず	黄金と死の迷宮
リッカー	400	26	100	400	130	100	100	1	0	ポイズンミスト	りゅうのなみだ、まわし	海底大回廊、奇妙な湿原
カックテス	103	26	80	134	130	135	150	1	175	まわしうち	いやしのえだ	ピラミッド、カラカラ草原
ガウメイル	182	26	77	129	135	105	84	20	80	クラッカー、ビンゴ！	のろいのよろい、ガウメイルのたて	黄金と死の迷宮
ポッポー	115	26	76	127	133	151	132	1	100	はげまし、ハンマーパンチ	はめつのよろい	迷いの森
ボムエッグ	81	26	77	300	129	159	100	1	200	すてみのいちげき、たまごばくだん	いやしのえだ、ありがたいみず	黄金と死の迷宮
ワニチャンプ	120	27	81	137	138	145	60	1	95	がんせきおとし	まもりのしずく	あやかしの洞窟、黄金と死の迷宮
ダークロード	165	27	99	168	148	144	100	35	30	かいてんぎり	だいせんぷう、すくいのあめ	豆の木の上、天空城
ミラクルドール	102	27	84	142	147	160	94	70	200	アイスストーム、ナイフバルカン	ありがたいみず、クールブルー	豆の木の上
すなのまじん	139	27	86	146	133	128	20	1	150		いやしのかじつ	ピラミッド、カラカラ草原、黄金と死の迷宮
カメレオン	101	27	75	127	135	150	75	1	250	ドリームバブル、イリュージョン	まほうのくびかざり、くさったかじつ	長寿の大木、奇妙な湿原
シャウト	284	27	85	144	130	104	230	1	140	バラード、だいおんきょう	ビースリーブ、ありがたいみず	黄金と死の迷宮
ナメクイ	204	27	85	144	92	92	250	1	180	すいこみ、ひゃくたたき	フラッシュコンボ	黄金と死の迷宮
せんとうばち	155	27	78	132	125	166	83	1	83	はちのひとさし	いのちのしずく、くさったかじつ	あやかしの洞窟、黄金と死の迷宮
レッドマンティス	69	28	80	137	149	181	150	15	110	かまいたち	かぜのたね、いやしのかじつ	豆の木の上
ボヨーン	255	28	64	110	1	100	10	1	100	とりつく	いやしのは、いやしのえだ	豆の木の上
あくまのはな	222	28	90	154	143	99	75	1	130	のみこむ	ダークシング、やみのたね	豆の木の上
ケルベロス	450	28	99	170	135	120	200	50	150	ファイヤーブレス、アイスブレス、とおぼえ	フレイムフィールド、フロストフィールド	大氷穴
ペンピー	191	28	91	115	145	131	56	1	50		すくいのあめ	天空城
ノフノフ	160	28	92	158	135	159	187	1	150		いやしのえだ	黄金と死の迷宮
とつげきどり	201	29	95	165	127	118	157	1	100	くちばしバルカン	フラッシュコンボ、TPかいふくざい	豆の木の上
シャドウマル	154	29	100	173	139	158	150	25	60	とつげき	ガミガミドリンクG、ふところがたな	ガミガミダンジョン、海底大回廊
パックン	84	29	89	154	112	186	12	1	125	しょうかえき、かたいぼうぎょ	かめのこうら、せつやくのたて	豆の木の上
じごくのピエロ	135	29	99	172	152	161	110	1	0	ナイフなげ	いやしのかじつ、すくいのあめ	豆の木の上、天空城
ひかりくらげ	254	29	87	151	142	86	38	1	15	げんわく	ありがたいみず、ばんのうやく	豆の木の上、石畳の迷宮
キャタピラー	75	29	89	154	145	176	16	1	50	うか	いやしのえだ	天空城
コロボックル	141	29	88	153	125	162	222	1	50	たのしいおどり	きせきのバッチ、ひすいのゆびわ	豆の木の上
ゴルゴン	262	29	111	500	149	155	124	15	255	あついまなざし、つめたいしせん	フレイムバースト、スノーブリザード	奇妙な湿原、黄金と死の迷宮
キャットバード	210	29	95	165	150	115	79	1	150	ゴロにゃん、ニャーゴ	いやしのかじつ	天空城
スパッグ	165	29	86	400	146	97	200	1	200	メタルへんしん、たまごばくだん	まもりのしずく、ガミガミドリンクG	天空城
ロボハタモト	125	30	110	193	146	162	106	1	100	つばめがえし	こうきゅうわきざし、ブラックナイト	ガミガミダンジョン、海底大回廊
メイジビースト	145	30	102	179	76	149	80	200	200	いかりばくはつ！、ロックフォール	フォーリンロック、だいちのたね	あやかしの洞窟、天空城
レッサーデーモン	165	30	125	219	156	174	41	200	50	ヘルファイヤー、イビルサンダー	メテオボム	死者の回廊、豆の木の上、天空城
キラークラウン	160	30	109	191	149	175	120	1	0	ナイフなげ、ナイフバルカン、ファンファーレ	スキップリング、ありがたいみず	天空城
キャンドラー	111	30	104	182	86	166	76	50	150	もえる、ァイヤーボム	ほのおのたね	灼熱洞穴、天空城
メデューサ	389	30	131	230	166	139	80	1	25	せきかこうせん、かみつき	りゅうのたましい、ゴルゴンヘッド	死者の回廊、天空城
ソードデーモン	128	31	115	204	164	165	110	35	0	ダブルアタック	サンダーソード、かみなりのたね	黄金と死の迷宮、天空城
ダークホース	175	32	113	203	148	166	120	1	60	カウンター	きあいため、アタックレイズ	西の山脈、ポポロ草原、灼熱洞穴
リーチ	177	32	100	179	129	153	72	1	178	うなり、すなあらし	かぜのネックレス、TPかいふくざい	ピラミッド、カラカラ草原、黄金と死の迷宮
ソウルラバ	315	32	113	203	161	102	100	35	255	だいちのいかり	クラッシュプレート、だいちのたね	豆の木の上
ハイランナー	191	33	109	198	153	160	150	1	130	くちばしバルカン	TPかいふくざい、めぐみのあめ	大氷穴、石畳の迷宮
ニードラー	112	33	108	196	149	176	72	1	185	ニードルバリア、ニードルミサイル	はりねずみのマント、かぜのゆみ	あやかしの洞窟、カラカラ草原、石畳の迷宮
かまいたち	234	33	113	205	151	109	80	25	60	みだれぎり、かまいたち	TPかいふくざい	迷いの森、ポポロ草原、石畳の迷宮

名前	HP	LV	EXP	お金	攻撃力	防御力	素早さ	魔力	魔防力	特技	所持アイテム	出現場所
とつげきうし	175	33	121	220	167	160	80	1	150		アキレウスのよろい、スタングラブ	西の山脈、石畳の迷宮
ビームヘッド	201	33	120	218	155	150	25	20	0	スピンレーザー	ありがたいみず、クロスサンダー	西の山脈、あやかしの洞窟、カラカラ草原、石畳の迷宮
かいりきグマ	191	33	119	216	165	169	50	1	0	きあい	ばくれつけん、グランドクラッシュ	迷いの森、石畳の迷宮
ガーピー	226	33	99	180	159	121	255	1	40	おたけび、なきわめく	せいなるみず、くさったかじつ	あやかしの洞窟、石畳の迷宮
オークファイター	205	34	125	229	169	169	80	25	0	きあい、オークフォース、オークファイヤー	きあいため、TPかいふくざい	ポポロ草原？
マーマングレート	197	35	121	224	168	154	150	80	0	クールヒール、クールウォーター	スノーブリザード	石畳の迷宮
ピラニアン	280	35	99	184	171	138	215	1	86	みちしお	いのちのしずく、ちからのしずく	石畳の迷宮
ひとくいガニ	135	36	130	244	165	176	100	1	70		いやしのかじつ	石畳の迷宮
シーデーモン	172	36	131	245	161	160	90	70	160	スミ	ダークライト	石畳の迷宮
ヘッジホッグボム	112	36	133	249	173	201	150	50	50	じばく	いやしのかじつ	夢幻城
ヘルマスター	184	36	141	264	164	176	50	80	50	イビルヒール、アークバスター	ヒールウォーター、やみのたね	夢幻城
スピンウィング	125	36	139	260	181	196	162	1	25	かいてんアタック	だいせんぷう、TPかいふくざい	夢幻城
ペラペラ	290	36	138	259	171	41	25	1	100	くもがくれ	ありがたいみず、TPかいふくざい	夢幻城
リトルライダー	240	36	145	272	183	154	174	1	5	ふみつけ	パワースラッシュ、やみのたね	夢幻城
フィーンド	201	36	149	279	189	185	180	1	160	きゅうしょねらい、みだれうち	ダークアーチェリー	迷いの森、カラカラ草原
ノイズン	341	37	150	284	149	106	89	75	5	いかりばくはつ！	アースクェイク、だいちのワッペン	夢幻城
ベアハング	235	37	155	293	200	145	15	1	40	きあい	ばくれつけん、グランドスラッシュ	夢幻城
アプアプ	305	37	152	288	100	105	150	1	85	かいひ、へんしん	まりょくのしずく、やみのたね	夢幻城
イリック	241	37	155	293	179	185	79	1	250	まほうすいこみ	ダウンディフェンス、マジックスナッチャー	夢幻城
バスターゴーレム	1000	38	180	1	200	195	120	1	150		ゴールデンハンマー	ガミガミダンジョン、奇妙な湿原、石畳の迷宮
モンスーン	262	38	145	277	175	159	204	25	100	ハリケーン	ハリケーン、かぜのたね	夢幻城
ジェネレーター	81	38	160	306	180	220	200	150	255	スパークビット、パワーヒート	せいなるみず、TPかいふくざい	夢幻城
サイコロン	333	38	111	777	111	111	111	111	111	なかまをよぶ、まちがえた！、おめでとう！	TPかいふくざい	夢幻城
シームーン	350	38	150	287	191	81	54	20	90	じゅうでん、でんきショック	ライトニング	夢幻城
ビッグバウ	179	38	148	283	189	181	129	1	100	びんぼうゆすり、むちたたき	ちからのしずく、やみのたね	夢幻城
バトルシューター	175	38	161	308	188	182	230	25	100	みだれうち、ほのおのや	パワーボウ	夢幻城
ポイズンソウル	240	38	190	363	199	213	165	35	255	だいちのいかり、かみつき	アースクェイク	死者の回廊
カロン	364	39	167	323	155	148	99	150	150	メガブリザード、てんのさばき	イビルヒール、こおりのネックレス	夢幻城
スプラッター	239	40	175	342	198	178	180	1	100	みだれぎり	かぜのたね、ねらいうち	夢幻城
デーモンロード	330	40	180	351	189	154	130	200	150	メガフレイム、アークバスター	いかずちのワッペン、ほのおのおまもり	夢幻城
キングタートル	890	40	185	361	193	101	34	1	50	みちびく	かめのこうら、すくいのあめ	夢の世界の王家の洞窟（2周目）
レジェンドシーフ	512	40	190	371	210	201	128	1	255	おおあくび、はなちょうちん	ビースリープ	夢幻城
ゆみとり	650	40	200	390	240	225	150	1	140	きゅうしょねらい、どくや	シークボウ、ねらいうち	西の山脈
ガードビースト	250	40	200	390	213	255	140	1	205		くさったかじつ	灼熱洞穴
ひだるま	444	40	200	390	217	193	160	25	20	ヘルファイヤー	ほのおのたね、ちからのしずく	灼熱洞穴
アイスマン	750	40	250	488	240	142	120	1	250	じしん	だいちのたね、こおりのたね	夢幻城
タイニードローン	20	1	1	3	16	16	10	1	0		いやしのは、いやしのえだ	迷いの森？、王家の洞窟？
ヤングカマキリ	18	2	2	5	17	17	20	1	10		いやしのは、すばやさのしずく	ポポロ草原？、王家の洞窟？
チビートル	15	3	3	7	20	23	29	1	20		まもりのしずく、いやしのえだ	ポポロ草原？、迷いの森？、王家の洞窟？
こひつじ	19	3	3	7	17	20	1	1	0	おおあくび	どうちゅうあんぜん	迷いの森？、王家の洞窟？
チビリングデッド	63	5	5	11	22	0	24	1	10		くさったかじつ	迷いの森？、王家の洞窟？
リトルオーク	60	7	7	15	34	23	36	1	50	きあい	いやしのえだ、きあいため	ポポロ草原？、王家の洞窟？
てんしのドローン	200	37	1	2	150	160	255	1	0	てんしのといき	めがみのくびかざり、ヒールシャワー	王家の洞窟？
マザードローン	200	200	200	600	150	150	1	1	255		ティアソード	王家の洞窟？
ミーソス	2000	18	1800	5000	105	93	150	80	80	ようかいえき、たいあたり、レーザーこうせん	にくしみのゆめ	ピラミッド
めだまばくだん	120	12	10	1	50	80	200	30	30	じばく		ピラミッド
デイモス	3400	26	3400	8000	150	140	200	80	150	かまきり、かぜのやいば、きょうふのらくらい	きょうふのゆめ	幽霊城
オレクシス	4200	30	4200	12000	170	140	255	50	120	オレクシスブレス、ファイアーブレス、オレクシスガス	よくぼうのゆめ	黄金と死の迷宮
アルゴス	4800	32	3600	13000	170	135	120	80	100	ねこだまなげ、ねこだまあて、ねむりのベル	だらくのゆめ	天空城
アルゴスねこだま	100	26	25	1	168	132	100	35	70	じばく		天空城
ナイトメア	?	?	?	?	?	?	?	?	?	???	???	夢幻城
むげんまおうイド	?	?	?	?	?	?	?	?	?	???	???	夢幻城
イド・カタストロフ	?	?	?	?	?	?	?	?	?	???	???	夢幻城
イドのて	?	?	?	?	?	?	?	?	?	???	???	夢幻城

※ボスと過去の世界以外の敵は、2周目でもすべて登場します。

アイテム帳～武器・防具・アクセサリー

剣					
名前	値段	攻撃力	効果	装備できるキャラ	主な入手場所
へいしのけん	50	6		ピ、ミー、ボ、ユ、ム	ポポロクロイス城下町？
どうのけん	70	8		ピ、ミー、ボ、ユ、ム	ポポロクロイス城下町？
りゅうのけん	—	10		ピエトロのみ	ピエトロ初期装備
ライトブロンズソード	200	14		ピ、ダ、ロ、レ、ミー、ボ、ラ、ユ、ム	ポポロクロイス城下町
おっとりがたな	—	15	早-50	ミー、ボ、ユ、ム	コロモック
ししのけん	—	18		ピエトロのみ	パウロ初期装備
てつのけん	390	20		ピ、ダ、ロ、レ、ミー、ボ、ラ、ユ、ム	ガミガミ魔王城
ロングソード	—	24		ピ、ミー、ボ、ユ、ム	ランダム宝箱、探索、ロボサムライ
はがねのけん	422	27		ピ、ダ、ロ、レ、ミー、ボ、ラ、ユ、ム	ポポロクロイス城下町
ライトシルバーソード	880	35		ピ、ダ、ロ、レ、ミー、ボ、ラ、ユ、ム	トンクウ
とうぞくのたんとう	—	35	早+30	ロビン、ラウラ	ランダム宝箱、探索、デスサイズ
ようへいのつるぎ	900	36		ダ、ロ、レ、ミー、ボ、ラ、ユ、ム	トンクウ
ねむりのけん	1140	40	敵を眠らせる	ピ、ミー、ボ、ユ、ム	ランダム宝箱、探索、ウッキィ
もうこのけん	—	40		ピ、ダ、ロ、レ、ミー、ボ、ラ、ユ、ム	トンクウ（イベント）
つわもののつるぎ	—	44		ピ、ダ、ロ、レ、ミー、ボ、ラ、ユ、ム	ランダム宝箱、探索
ポイズンソード	—	47	毒の追加ダメージ	ピ、ミー、ボ、ユ、ム	ランダム宝箱、探索、がいこつへい
カタナ	—	50		ユキ、ムサシ	ポポロ草原
スタナーソード	2100	52	敵をマヒさせる	ピ、ミー、ボ、ユ、ム	コロモック
くない	—	55		ユキ、ムサシ	ランダム宝箱、探索、クックルー
しろがねのけん	—	55	命中率DOWN	ピ、レ、ミー、ボ	ランダム宝箱、探索
ちからのつるぎ	—	60	防+10、攻撃するとHP回復	ピ、ミー、ボ、ユ、ム	ピラミッド
おさるのつるぎ	—	62		ミーシャのみ	ウッキィロード
チタニウムソード	2850	63		ピ、ミー、ボ、ユ、ム	ガバス
とつげきけん	—	63	運+50	ピ、ミー、ボ、ユ、ム	ランダム宝箱、探索、イビルナイト
きんいろのけん	—	64		ピエトロのみ	ガバス
てんくうのつるぎ	—	65		ボリスのみ	ボリス初期装備
サンダーソード	—	65	雷の追加ダメージ	ピ、ミー、ボ、ユ、ム	幽霊城
わかおくさまのたんとう	—	65		ユキのみ	ユキ初期装備
オークキングソード	—	66		ピ、ミー、ボ、ユ、ム	オークキング
ブラックナイト	—	70		ミー、ボ、ユ、ム	ロボハタモト

名前	値段	攻撃力	効果	装備できるキャラ	主な入手場所
イフリートソード	—	72	炎の追加ダメージ	ピ、ミー、ボ、ユ、ム	灼熱洞穴
アイスソード	—	72	氷の追加ダメージ	ピ、ミー、ボ、ユ、ム	大氷穴
ふところがたな	—	75		ユキ、ムサシ	ランダム宝箱、探索、シャドウマル
クランキーソード	—	77	攻撃すると自分が混乱	ピ、ミー、ボ、ユ、ム	黄金と死の迷宮
グラディウス	4100	77		ピ、ダ、ロ、レ、ミー、ボ、ラ、ユ、ム	コロモック
バスターソード	—	79		ピ、ミー、ボ、ユ、ム	天空城
ムサシのにんとう	—	80		ムサシのみ	灼熱洞穴（イベント）
スミスひぞうのつるぎ	—	80		ピ、ミー、ボ、ユ、ム	トンクウ（イベント）
ソードオブマジック	—	81	魔+50、敵のMP吸収	ピ、ミー、ボ、ユ、ム	ランダム宝箱、銀行
ホワイトソード	5250	85		ピ、ダ、ロ、レ、ミー、ボ、ラ、ユ、ム	石畳の迷宮、失われた町
こうきゅうわきざし	—	85		ユキ、ムサシ	天空城
あやかしのつるぎ	5600	89		ピ、ダ、ロ、レ、ミー、ボ、ラ、ユ、ム	あやかしの洞窟、失われた町
ティアソード	—	90		ピ、ミー、ボ、ユ、ム	迷いの森
ラッキーソード	6500	95	運+50	ピ、ダ、ロ、レ、ミー、ボ、ラ、ユ、ム	トンクウ
ようとうクニミツ	—	99	防・魔・魔防・運・早-10	ミー、ボ、ユ、ム	あやかしの洞窟
せいぎのつるぎ	—	100		ピ、ダ、ロ、レ、ミー、ボ、ラ、ユ、ム	ランダム宝箱、探索
びぜんオフサネ	—	102		ミー、ボ、ユ、ム	天空城
ジェネラルソード	—	105		ピエトロのみ	夢の入口
ソードオブガッツ	—	111		ピ、ダ、ロ、レ、ミー、ボ、ラ、ユ、ム	ランダム宝箱、探索
フェイタルソード	—	112	早+25	ピ、ミー、ボ、ユ、ム	ランダム宝箱、探索
おうじのけん	—	115		ピエトロ、ボリス	西の山脈
ソードオブマッドネス	—	119	ダメージが自分にはね返る	ミー、ボ、ユ、ム	ランダム宝箱
グラディウス+9	—	120		ピ、ミー、ボ、ユ、ム	ランダム宝箱、銀行
ソードオブインフェルノ	—	120	敵を混乱させる	ミー、ボ、ユ、ム	スタビン2枚目景品
まじんのつるぎ	—	130		ダイソン、レパルド	ランダム宝箱
じゃしんのつるぎ	—	140	防・魔・魔防・運・早-25	ピ、ダ、ロ、レ、ミー、ボ、ラ、ユ、ム	ランダム宝箱
はじゃのけん	—	145		ピ、ミー、ボ、ユ、ム	ランダム宝箱
ようとうムラマサ	—	145		ミー、ボ、ユ、ム	ランダム宝箱
ギガントソード	—	150	早-50	ピ、ミー、ボ、ユ、ム	ランダム宝箱
はめつのつるぎ	—	160	防=0、敵を状態異常にする	ピ、ミー、ボ、ユ、ム	ランダム宝箱
でんせつのけん	—	0~200	鍛えるごとに攻+10	ピ、ダ、ロ、レ、ミー、ボ、ラ、ユ、ム	あやかしの洞窟

名前	値段	攻撃力	効果	装備できるキャラ	主な入手場所
ポケットソード	—	69		ピ、ダ、ロ、レ、ミー、ボ、ラ、ユ、ム	ポケットステーション対応

斧

名前	値段	攻撃力	効果	装備できるキャラ	主な入手場所
はこぼれしたおの	—	8		ダイソンのみ	ポポロ草原
きこりのおの	—	15		ダイソンのみ	ダイソン初期装備
コンパクトアックス	340	20		ダイソンのみ	ガミガミ魔王城
どうのおの	510	24		ダイソンのみ	ポポロクロイス城下町
てつのおの	670	29		ダイソンのみ	ポポロクロイス城下町
はがねのおの	—	40		ダイソンのみ	灼熱洞穴
バトルアックス	1800	50		ダイソンのみ	コロモック
シルバーアックス	2550	59		ダイソンのみ	ガバス
ダイソンアックス	—	69		ダイソンのみ	黄金と死の迷宮
ゴールデンアックス	—	74		ダイソンのみ	黄金と死の迷宮
ボルケイノアックス	4250	78	炎の追加ダメージ	ダイソンのみ	コロモック
ちぬられたおの	—	82	運-10、早=-25	ダイソンのみ	天空城
アックスオブパワー	—	87		ダイソンのみ	ランダム宝箱、探索
モータルアックス	—	91		ダイソンのみ	ランダム宝箱、探索
まっぷたつのおの	6450	95	運+50、クリティカル率UP	ダイソンのみ	トンクウ
ひぞうのおの	—	100		ダイソンのみ	失われた町
きょじんのおの	—	105		ダイソンのみ	夢幻大空洞
あくまのおの	—	118	命中率DOWN	ダイソンのみ	ランダム宝箱
メガトンアックス	—	130	移-1	ダイソンのみ	ランダム宝箱
ギークアックス	—	145	早=0	ダイソンのみ	ランダム宝箱
でんせつのおの	—	0~200	鍛えるごとに攻+10	ダイソンのみ	ガミガミダンジョン

ハンマー

名前	値段	攻撃力	効果	装備できるキャラ	主な入手場所
トンカチ	—	15		ザッパのみ	ランダム宝箱、探索
おおきなかけや	—	22		ザッパのみ	ランダム宝箱、探索
カッパハンマー	—	45		ザッパのみ	ザッパ初期装備
いかりのこづち	—	50	闇属性強化	ザッパのみ	カラカラ砂漠
ダークハンマー	—	55	早-5	ザッパのみ	大氷穴
ザッパのハンマー	—	55		ザッパのみ	灼熱洞穴
いねむりトンカチ	—	55	敵を眠らせる	ザッパのみ	ランダム宝箱、探索、ブラスター
スラッシュハンマー	2500	60	早-5	ザッパのみ	ガバス
かじやのハンマー	—	—		装備不可	トンクウ(イベント)
いのちのこづち	—	67	攻撃するとHP回復	ザッパのみ	黄金と死の迷宮
スレッジハンマー	3500	73	早+10	ザッパのみ	黄金と死の迷宮、コロモック
まじんのこづち	5000	80	魔+15	ザッパのみ	失われた町
メタルハンマー	6000	90		ザッパのみ	トンクウ
メガトンハンマー	—	95	早=0	ザッパのみ	ランダム宝箱、探索
ドラゴンハンマー	—	110		ザッパのみ	ランダム宝箱、探索
ハンマーオブパワー	—	110		ザッパのみ	ランダム宝箱、探索
ビッグプレス	—	120	移-1	ザッパのみ	ランダム宝箱
かみのこづち	—	130		ザッパのみ	ランダム宝箱
せいなるトンカチ	—	140	魔+10、聖属性強化	ザッパのみ	ランダム宝箱
のろいのこづち	—	200	防・運・早=0	ザッパのみ	ランダム宝箱、探索、ナイトウォーカー
でんせつのハンマー	—	0~200	鍛えるごとに攻+10	ザッパのみ	カラカラ草原

杖

名前	値段	攻撃力	効果	装備できるキャラ	主な入手場所
ギルタのつえ	—	—		装備不可	黄金と死の迷宮
きのつえ		5		メ、ド、ク、ミル、ボ	ポポロクロイス城下町?
かしのつえ	—	9		メ、ド、ク、ミル、ボ	メル初期装備
としよりのつえ	—	15		ドグマのみ	ドグマ初期装備
まどうしのつえ	210	15	魔+15	メ、ド、ク、ミル、ボ	ポポロクロイス城下町
メイス	310	21		メ、ド、ク、ミル、ボ	ポポロクロイス城下町
まもののつえ	—	21	攻撃すると敵のHP回復	メ、ド、ク、ミル、ボ	ランダム宝箱、探索
まふうじのつえ	490	27	攻撃すると特技を封じる	メ、ド、ク、ミル、ボ	トンクウ
モーニングスター	650	34		メ、ド、ク、ミル、ボ	コロモック
ふたごのつえ		35		クルト、ミルト	クルト・ミルト初期装備
ようせいのつえ	1200	39	魔防+10	メ、ド、ク、ミル、ボ	ガバス
いなずまのつえ	2400	44	雷の追加ダメージ	メ、ド、ク、ミル、ボ	ガバス
ロッドオブライフ	—	49	魔+30、魔防+15、叩くとHP回復	メ、ド、ク、ミル、ボ	黄金と死の迷宮
ライジングサン	3210	51		メ、ド、ク、ミル、ボ	コロモック、失われた町
スナッチロッド	—	51	魔・魔防+15、攻撃するとMP吸収	メ、ド、ク、ミル、ボ	黄金と死の迷宮
だいちのつえ	4040	56	地の追加ダメージ	メ、ド、ク、ミル、ボ	トンクウ
おおきなコンパス	—	60	早-30	メ、ド、ク、ミル、ボ	天空城
クリスタルロッド	—	61		メ、ド、ク、ミル、ボ	灼熱洞穴
ウィザードスタッフ	—	70		ドグマ、クルト	ポポロ草原
フォルスタッフ	—	80		メル、ミルト	あやかしの洞窟

槍

名前	値段	攻撃力	効果	装備できるキャラ	主な入手場所
きのやり	—	7		レパルドのみ	ランダム宝箱、探索
へいしのやり	—	15		レパルドのみ	ランダム宝箱、探索
てつのやり	—	20		レパルドのみ	ランダム宝箱、探索
なぎなた	—	25		レパルドのみ	ランダム宝箱、探索
はがねのやり	—	35		レパルドのみ	レパルド初期装備
ジャベリン	—	41		レパルドのみ	あやかしの洞窟
トライデント	2000	50		レパルドのみ	コロモック
ユニコーンのつの	—	54		レパルドのみ	カラカラ草原、バーニングホース
カースドスピア	—	66	運=0、早-30、攻撃するとマヒする	レパルドのみ	ランダム宝箱、探索、キングゾンビ、デッドビー
ドラゴンランス	—	66	炎の追加ダメージ	レパルドのみ	幽霊城
フンババスピア	3490	71		レパルドのみ	ガバス
おもいやり	1000	73	クリティカル率DOWN	レパルドのみ	ガバス
ニードルランス	—	76		レパルドのみ	黄金と死の迷宮
レパルドのやり	—	80		レパルドのみ	黄金と死の迷宮
ホーリーランス	4500	83		レパルドのみ	コロモック
パワーランス	—	90		レパルドのみ	石畳の迷宮
まどうしのやり	—	100	魔+25	1周目では装備不可	タモタモ初期装備
あかえのやり	7000	100		レパルドのみ	トンクウ
デビルズスピア	—	110	敵をマヒさせる	レパルドのみ	ランダム宝箱、探索
ダークスピア	—	120		レパルドのみ	ランダム宝箱
ゴッヅランス	—	130	早-20	レパルドのみ	ランダム宝箱

名前	値段	攻撃力	効果	装備できるキャラ	主な入手場所
でんせつのやり	—	0~200	鍛えるごとに攻+10	レパルドのみ	ピラミッド

弓矢

名前	値段	攻撃力	効果	装備できるキャラ	主な入手場所
かりゅうどのゆみ	—	16		ロ、ミー、ラ	ランダム宝箱、探索
ショートボウ	—	22		ロ、ミー、ラ	ランダム宝箱、探索
ロングボウ	—	24		ロビン、ラウラ	ランダム宝箱、探索
はがねのゆみ	530	27		ロ、ミー、ラ	ポポロクロイス城下町
ブロンズボウ	750	33		ロ、ミー、ラ	トンクウ
とうぞくのゆみ	1300	39		ロ、ミー、ラ	コロモック
ようせいのゆみ	—	42		ロビン、ラウラ	ランダム宝箱、探索
キューピッドのゆみ	—	48		ラウラのみ	黄金と死の迷宮
こおりのゆみ	—	51	氷の追加ダメージ	ロ、ミー、ラ	ランダム宝箱、探索
コンパクトボウ	—	53		ロビン、ラウラ	ランダム宝箱、探索
さみだれのゆみ	—	55		ロビン、ラウラ	大氷穴
シルバーボウ	2800	57		ロ、ミー、ラ	ガバス
はやぶさのゆみ	—	62	稀に2連続ダメージ	ロビンのみ	死者の回廊
ほのおのゆみ	3550	67	炎の追加ダメージ	ロビン、ラウラ	ガバス、幽霊城
ぐしゃのゆみ	—	70	でたらめに攻撃する	ロビン、ラウラ	黄金と死の迷宮
かぜのゆみ	—	75	風の追加ダメージ	ロビン、ラウラ	黄金と死の迷宮
ダークアーチェリー	4250	80	闇の追加ダメージ	ロ、ミー、ラ	コロモック
アマゾンのゆみ	5450	85		ラウラのみ	トンクウ
パワーボウ	—	90		ロビンのみ	ランダム宝箱、探索、バトルシューター
てんしのゆみ	—	100		ロビン、ラウラ	夢幻の迷宮
シークボウ	—	110	命中率UP	ロビン、ラウラ	ランダム宝箱、ゆみとり
バスターアーチェリー	—	120		ロビン、ラウラ	ランダム宝箱
デストラクションボウ	—	140		ロビン、ラウラ	ランダム宝箱
でんせつのゆみ	—	0~200	鍛えるごとに攻+10	ロ、ミー、ラ	ポポロ草原

グローブ

名前	値段	攻撃力	効果	装備できるキャラ	主な入手場所
ロクブテ	—	30	稀に6連続ダメージ	ダ、ミー、ユ、ム	灼熱洞穴
ナックルボマー	750	35		ダ、ミー、ユ、ム	コロモック
ポイズンアーム	—	50	毒の追加ダメージ	ダ、ミー、ユ、ム	ピラミッド
ベアクロー	2550	60		ダ、ミー、ユ、ム	ガバス
パワーグラブ	3390	70		ダ、ミー、ユ、ム	ガバス
バスターアーム	—	80		ダ、ミー、ユ、ム	天空城
パニックグラブ	—	85	敵を混乱させる	ダ、ミー、ユ、ム	黄金と死の迷宮
ドラゴンクロー	—	90	炎の追加ダメージ	ダ、ミー、ユ、ム	ランダム宝箱、探索
アイスギア	5840	90	氷の追加ダメージ	ダ、ミー、ユ、ム	西の山脈、失われた町
スタングラブ	—	100	敵をマヒさせる	ダ、ミー、ユ、ム	ガミガミダンジョン
アーマーグラブ	—	100		ダ、ミー、ユ、ム	ランダム宝箱、探索
ゴールドグラブ	—	111		ダ、ミー、ユ、ム	灼熱洞穴
グレートグラブ	—	122		ダ、ミー、ユ、ム	ランダム宝箱
ゴッドハンド	—	144		ダ、ミー、ユ、ム	ランダム宝箱

鎧

名前	値段	防御力	効果	装備できるキャラ	主な入手場所
はめつのよろい	—	-70	早-70	ピ、ダ、レ、ミー、ザ、ボ	オーバーヒート、ポッポー
のろいのよろい	—	-50	眠ったり、混乱したりする	ピ、ダ、レ、ミー、ザ、ボ	ガウメイル
きついスーツ	—	-5		ピ、ダ、ロ、レ、ミー、ザ、ボ、ラ、ユ、ム	ムーンスター
まわし	—	5	攻+30	ダ、ロ、レ、ミー、ザ、ボ、ム	リッカー
ぬののふく	50	5		全キャラOK	ポポロクロイス城下町?
ピエトロのふく	—	7		ピエトロのみ	ピエトロ初期装備
かわのローブ	—	10		メ、ド、ク、ミル	メル初期装備
なめしがわのよろい	260	12		ピ、ダ、ロ、レ、ミー、ザ、ボ、ラ、ユ、ム	ポポロクロイス城下町
ひかるふく	310	15		メ、ド、ク、ミル	ガミガミ魔王城
ひつじのかわ	320	15		全キャラOK	ランダム宝箱、探索
みかわしかたびら	390	15		ピ、ダ、レ、ミー、ザ、ボ、ユ、ム	ガミガミ魔王城
かりゅうどのふく	—	16		ロビン、ラウラ	ロビン初期装備
ししのよろい	—	18	魔防+30	ピエトロのみ	パウロ初期装備
としよりローブ	—	19		ドグマのみ	ドグマ初期装備
パジャマ	510	20	運+15	全キャラOK	トンクウ
じごくのドレス	—	20	運-30	メ、ミル、ラ、ユ	ランダム宝箱、探索、デミ
タイガーメイル	600	22		ピ、ダ、ロ、レ、ミー、ザ、ボ、ラ、ユ、ム	トンクウ
マジックプロテクター	620	22	魔防+40	メ、ド、ク、ミル	ポポロクロイス城下町
どうのよろい	—	26		ピ、ダ、レ、ミー、ザ、ボ	あやかしの洞窟
きぬのローブ	890	27		メ、ド、ク、ミル	コロモック
くさりかたびら	930	28		ピ、ダ、ロ、レ、ミー、ザ、ボ、ラ、ユ、ム	ザッパ初期装備、コロモック
サイケデリックドレス	—	30	魔防+25	メ、ミル、ラ、ユ	ピラミッド
エプロン	980	30		メ、ミル、ラ、ユ	コロモック
てつのよろい	—	32		ピ、ダ、レ、ミー、ザ、ボ、ユ、ム	ピラミッド
プリンスメイル	—	35	早+10	ピエトロ、ボリス	大氷穴
しのびしょうぞく	—	35	早+15	ユキ、ムサシ	ユキ初期装備
ムサシのはだぎ	—	35		ムサシのみ	死者の回廊(イベント)
はりねずみのマント	—	37	運+25、ダメージを少しはね返す	メ、ド、ク、ミル	大氷穴、ニードラー
ライトメイル	950	39		ピ、ダ、ロ、レ、ミー、ザ、ボ、ラ、ユ、ム	ガバス、ラウラ初期装備
あやかしのローブ	1000	40		メ、ド、ク、ミル	ガバス、クルト・ミルト初期装備
きんいろのよろい	—	42		ピエトロのみ	ガバス(イベント)
ユキのゆかた	—	44	早+10	ユキのみ	死者の回廊
アイアンアーマー	—	46		ピ、ダ、レ、ミー、ザ、ボ	幽霊城
むらさきしょうぞく	—	48	早+20、移+1	ユキ、ムサシ	ムサシ初期装備
はがねのよろい	1750	48		ピ、ダ、レ、ミー、ザ、ボ、ユ	ガバス
クランキーメイル	—	50		ピ、ダ、ロ、レ、ミー、ザ、ボ、ラ、ユ、ム	黄金と死の迷宮
ドラゴンメイル	—	50	炎属性のダメージを軽減	ピ、ダ、ロ、レ、ミー、ザ、ボ、ラ	黄金と死の迷宮
きりのローブ	—	51		メ、ド、ク、ミル	黄金と死の迷宮
ちまみれメイル	—	53	魔・魔防・運-30	ピ、ダ、ロ、レ、ミー、ザ、ボ、ラ、ユ、ム	黄金と死の迷宮
ニンジャスーツ	—	54		ユキ、ムサシ	黄金と死の迷宮
ウインドブレーカー	—	57	風属性のダメージを軽減	ロビン、ラウラ	灼熱洞穴
むげんのマント	3750	59	魔防+30、魔法系攻撃ダメージ軽減	メ、ド、ク、ミル	コロモック
チタンメイル	4500	60	早+10	ピ、ダ、ロ、レ、ミー、ザ、ボ、ラ、ユ、ム	コロモック
けんじゃのふく	—	68	魔・魔防+30	メ、ド、ク、ミル	天空城
シルバーメイル	5800	68		ピ、ダ、ロ、レ、ミー、ザ、ボ、ラ	失われた町
ぬけにんしょうぞく	—	72	早+30	ムサシのみ	石畳の迷宮
せいようかっちゅう	6800	73		ピ、ダ、ロ、レ、ミー、ザ、ボ、ラ	トンクウ

名前	値段	防御力	効果	装備できるキャラ	主な入手場所
レンジャースーツ	5300	76		ロ、ミー、ラ	トンクウ
かがみのころも	9500	77	魔+70、魔防+180、ダメージをはね返す	メ、ド、ク、ミル、	失われた町
きぐるみスーツ	—	77	攻-30	ミーシャのみ	あやかしの洞窟
グレートアーマー	—	80		ピ、ダ、レ、ミー、ザ、ボ	銀行、夢幻の迷宮
けがわのコート	9500	85		メ、ミル、ラ、ユ	トンクウ
せいれいのころも	—	90	魔・魔防+40、全属性ダメージ軽減	メ、ド、ク、ミル、	夢の入口
アキレウスのよろい	—	92		ピ、ダ、レ、ミー、ザ、ボ	ランダム宝箱
はなよめいしょう	—	95	運+15	ユキのみ	ランダム宝箱
おかしらしょうぞく	—	97	運+20、早+15	ムサシのみ	ランダム宝箱
マントオブマジック	—	99	魔+15、魔防+60	メ、ド、ク、ミル	ランダム宝箱
アイスメイル	—	99	氷属性のダメージを軽減	ピ、ダ、ロ、レ、ミー、ザ、ボ、ラ	銀行、ランダム宝箱
はじゃのよろい	—	103		ピ、ダ、レ、ミー、ザ、ボ	ランダム宝箱
サラマンダメイル	—	108	炎属性のダメージを軽減	ピ、ダ、ロ、レ、ミー、ザ、ボ、ラ	ランダム宝箱
さいごのよろい	—	115		ピ、ダ、レ、ミー、ザ、ボ	ランダム宝箱
いしのよろい	—	120	攻-20、魔・魔防・運・早-50、移-2	ピ、ダ、レ、ミー、ザ、ボ	ランダム宝箱
でんせつのよろい	—	0〜200	鍛えるごとに防+10	ピ、ダ、レ、ミー、ザ、ボ	幽霊城
ポケットアーマー	—	50		ピ、ダ、レ、ミー、ザ、ボ	ポケットステーション対応
盾					
名前	値段	防御力	効果	装備できるキャラ	主な入手場所
ちいさなたて	—	5		全キャラOK	ピエトロ初期装備
かわのたて	170	8		全キャラOK	ポポロクロイス城下町
かしのたて	—	9		全キャラOK	メル初期装備
ししのたて		10	魔防+10	ピエトロのみ	パウロ初期装備
へいしのたて	270	12		ピ、ダ、ロ、レ、ミー、ザ、ボ、ラ、ユ	ガミガミ魔王城
ようへいのたて		13	味方からのダメージを最小限に	ピエトロ以外の全キャラ	ミーシャ初期装備
とうぞくのたて	370	15	早+10	ロ、メ、ド、ク、ミル、ラ	トンクウ
てつのたて	390	16		ピ、ダ、レ、ミー、ザ、ボ	トンクウ
かめのこうら	—	19		全キャラOK	ドグマ初期装備、あやかしの洞窟
まどうしのたて	550	20	魔防+15	メ、ド、レ、ク、ミル、ボ	コロモック
ふたごのたて	—	20	魔防+5	クルト、ミルト	ミルト・クルト初期装備
はがねのたて	600	20		ピ、ダ、レ、ミー、ザ、ボ	コロモック
ふみんのたて	—	22	眠らなくなる	全キャラOK	ザッパ初期装備、黄金と死の迷宮
マジシャンズシールド	800	23	魔+10、魔防+20、早-5	メ、ド、レ、ク、ミル、ボ	ガバス
ニンジャのたて	—	23	早+15	ユキ、ムサシ	ユキ初期装備
シルバーシールド	880	25		ロ、ラ、ユ、ム	ガバス
パワーシールド	1300	25		ピ、ダ、レ、ミー、ザ、ボ	ガバス
きんいろのたて	—	26		ピエトロのみ	ガバス（イベント）
ファイヤーシールド		29	魔防+25、炎属性のダメージを軽減	全キャラOK	奇妙な湿原
ダークプロテクト	1300	29	魔防+25、闇属性のダメージを軽減	全キャラOK	死者の回廊、ガバス
せつやくのたて	—	30	全ての魔法の消費MPを下げる	メ、ド、ク、ミル	カラカラ草原
ろうひのたて	—	30	MPを余計に消費	メ、ド、ク、ミル	黄金と死の迷宮
ガウメイルのたて	—	31	魔+5、魔防+10	全キャラOK	ガウメイル
ムサシのたて		33	運+15	ムサシのみ	ムサシ初期装備
チタンシールド	2100	35		ピ、ダ、ロ、レ、ミー、ザ、ボ、ラ、ユ、ム	コロモック
かがみのたて	2700	35	ダメージをはね返す	メ、ド、ク、ミル、ボ、ラ	コロモック
ダイヤシールド	2600	38		ピ、ダ、レ、ミー、ザ、ボ	トンクウ、大氷穴
きせきのたて	3000	40	回避率UP	メ、ド、ク、ミル	トンクウ
ゴルゴンヘッド		43	攻撃した敵がマヒする	1周目では装備不可	銀行、メデューサ
つきのたて	—	50	魔防+20	メ、ミル、ラ、ユ	夢の入口
たいようのたて	—	50	魔防+20	ピ、ダ、ロ、ド、レ、ミー、ザ、ク、ボ、ム	ランダム宝箱
デビルズシールド	—	53	攻-10、魔-50、魔防-70、運・早-20、移-2	全キャラOK	ランダム宝箱
タワーシールド	—	60		ピ、ダ、レ、ミー、ザ、ボ	ランダム宝箱
でんせつのたて	—	0〜200	鍛えるごとに防+10	ピ、ダ、ロ、レ、ミー、ザ、ボ、ラ	長寿の大木
ポケットシールド	—	35		ピ、ダ、レ、ミー、ザ、ボ	ポケットステーション対応
アクセサリー〜腕輪、指輪、ネックレス、ワッペン、バッチ、おまもり					
名前	値段	防御力	効果	装備できるキャラ	主な入手場所
ガッツリスト	1500	0	攻+3、魔・魔防-15	ピ、ロ、メ、ド、ク、ミル、ボ、ラ、ユ、ム	トンクウ
かしのうでわ	20	1		ピ、ロ、メ、ド、ク、ミル、ボ、ラ、ユ、ム	タキネン村
どうのうでわ	50	2		ピ、ロ、メ、ド、ク、ミル、ボ、ラ、ユ、ム	タキネン村
ひすいのうでわ	400	3	魔防+10	ピ、ロ、メ、ド、ク、ミル、ボ、ラ、ユ、ム	ガミガミ魔王城
ぎんのうでわ	1000	4	魔防+20	ピ、ロ、メ、ド、ク、ミル、ボ、ラ、ユ、ム	トンクウ
きんのうでわ	2500	5	魔防+30	ピ、ロ、メ、ド、ク、ミル、ボ、ラ、ユ、ム	コロモック
イシスのうでわ	—	3	魔・魔防+30、運+10	ピ、ロ、メ、ド、ク、ミル、ボ、ラ、ユ、ム	コロモック（イベント）
しんじつのゆびわ	—	3	魔防+15	ピエトロのみ	ガバス（イベント）
すばやさのゆびわ	1000	—	早+15	メ、ミル、ラ、ユ	トンクウ
いかりのゆびわ	4000	—	攻+3	メ、ミル、ラ、ユ	トンクウ
きせきのゆびわ	6000	2	攻・魔・魔防・運・早+2	メ、ミル、ラ、ユ	トンクウ
まほうのゆびわ	400	—	魔+8、魔防+5	メ、ミル、ラ、ユ	トンクウ
ラッキーリング	400	—	運+40	メ、ミル、ラ、ユ	トンクウ
みかわしのゆびわ	—	—	回避率UP	メ、ミル、ラ、ユ	カラカラ砂漠
こんやくゆびわ	—	—	運+30、早+15	ユキのみ	ユキ初期装備
ぐしゃのゆびわ	—	-25	攻・魔・魔防・運・早-25	メ、ミル、ラ、ユ	ランダム宝箱、探索、デミ
ひすいのゆびわ	2000	—	防・魔防+2	メ、ミル、ラ、ユ	トンクウ
スキップリング	—	—	移+2	メ、ミル、ラ、ユ	ランダム宝箱、探索、キラークラウン
はやぶさのゆびわ	—	—	早+40	メ、ミル、ラ、ユ	死者の回廊
かいごのゆびわ	—	1	魔・魔防+5、回復系魔法能力UP	メ、ミル、ラ、ユ	トンクウ、天空城
ほのおのネックレス		1	魔+30、魔防+15、炎属性UP	メ、ミル、ラ、ユ	ランダム宝箱、探索、エナジーソウル
こおりのネックレス		1	魔+30、魔防+15、氷属性UP	メ、ミル、ラ、ユ	大氷穴
かぜのネックレス		1	魔+30、魔防+15、風属性UP	メ、ミル、ラ、ユ	ランダム宝箱、探索、リーチ
いかずちのネックレス		1	魔+30、魔防+15、雷属性UP	メ、ミル、ラ、ユ	ランダム宝箱、探索、ガブリン
せいなるネックレス		1	魔+30、魔防+15、聖属性UP	メ、ミル、ラ、ユ	ランダム宝箱、探索、バルンフェアリー
けんしんのネックレス		1	魔+30、魔防+15、回・補属性UP	メ、ミル、ラ、ユ	ミルト初期装備、ムーンスター
まほうのくびかざり		2	魔・魔防+30	メ、ミル、ラ、ユ	ランダム宝箱、探索、カメレオン
めがみのくびかざり		2	魔・魔防+60	メ、ミル、ラ、ユ	ポポロクロイス城下町?
ほのおのワッペン	—	—	魔+25、炎属性強化	ピ、ダ、ロ、ド、レ、ミー、ザ、ク、ボ、ム	灼熱洞穴
こおりのワッペン	—	—	魔+25、氷属性強化	ピ、ダ、ロ、ド、レ、ミー、ザ、ク、ボ、ム	大氷穴
かぜのワッペン	—	—	魔+25、風属性強化	ピ、ダ、ロ、ド、レ、ミー、ザ、ク、ボ、ム	ポポロ草原、ミーシャ初期装備
いかずちのワッペン	—	—	魔+25、雷属性強化	ピ、ダ、ロ、ド、レ、ミー、ザ、ク、ボ、ム	ランダム宝箱、探索、デーモンロード
せいなるワッペン	—	—	魔+25、聖属性強化	ピ、ダ、ロ、ド、レ、ミー、ザ、ク、ボ、ム	レパルド初期装備
だいちのワッペン	—	—	魔+25、地属性強化	ピ、ダ、ロ、ド、レ、ミー、ザ、ク、ボ、ム	ランダム宝箱、探索、エルファント、ノイズン
せいぎのバッチ	—	—	魔+25	ピ、ダ、ロ、ド、レ、ミー、ザ、ク、ボ、ム	黄金と死の迷宮、ガバス
きせきのバッチ	15000	—	魔+40	ピ、ダ、ロ、ド、レ、ミー、ザ、クル、ボ、ム	トンクウ

名前	値段	防御力	効果	装備できるキャラ	主な入手場所
プリンスバッチ	—	3	魔・魔防+3	ピエトロ、ボリス	王家の洞窟
どうちゅうあんぜん	260	1	運・早+10	ピ、ロ、メ、ド、クル、ミル、ボ、ラ、ユ	ポポロクロイス城下町、ロビン初期装備
ムサシのおまもり	—	1	回避率UP	ムサシのみ	大氷穴（イベント）
りゅうのおまもり	500	2	魔防+2、早+10	ピエトロのみ	ポポロクロイス城下町
ほのおのおまもり	3500	2	魔防+3、炎属性UP	ピ、ロ、メ、ド、クル、ミル、ボ、ラ、ユ	トンクウ
こおりのおまもり	3500	2	魔防+3、氷属性UP	ピ、ロ、メ、ド、クル、ミル、ボ、ラ、ユ	トンクウ、クルト初期装備
かぜのおまもり	3500	2	魔防+3、風属性UP	ピ、ロ、メ、ド、クル、ミル、ボ、ラ、ユ	トンクウ
かみなりのおまもり	3500	2	魔防+3、雷属性UP	ピ、ロ、メ、ド、クル、ミル、ボ、ラ、ユ	トンクウ
てんしのおまもり	20000	3	魔防+5、闇・呪属性以外UP	ピ、ロ、メ、ド、クル、ミル、ボ、ラ、ユ	トンクウ
こんじょうのおふだ	400	1	魔防+2、早+20、回避率UP	ピ、ロ、メ、ド、クル、ミル、ボ、ラ、ユ	トンクウ
プロテクトダークネス	—	2	魔防+3、闇属性UP	ドグマ、ボリス	黄金と死の迷宮

アイテム帳〜くすり

名前	値段	効果	主な入手場所
いやしのは	8	1人のHPが27〜33回復	各地ショップ、宝箱、モンスター
いやしのえだ	15	1人のHPが85〜95回復	各地ショップ、宝箱、モンスター
いやしのかじつ	50	1人のHPが180〜220回復	各地ショップ、宝箱、モンスター
げんきのあめ	40	全員のHPが50回復	各地ショップ、宝箱、トコ
めぐみのあめ	80	全員のHPが100回復	各地ショップ、宝箱、モンスター
すくいのあめ	150	全員のHPが200回復	各地ショップ、宝箱、モンスター
ばんのうやく	10	1人の「死」以外の全ての異常が回復	各地ショップ、宝箱、モンスター
ありがたいみず	400	1人のMP48〜52回復	各地ショップ、宝箱、モンスター
せいなるみず	—	1人のMP98〜102回復	宝箱、クリスタル、ガーピー、ジェネレーター
りゅうのなみだ	1500	1人の死亡と異常、HP・MP・TPが999回復	各地ショップ、宝箱、ブラックボーン、リッカー
りゅうのたましい	—	全員の死亡と異常、HP・MP・TPが999回復	宝箱、メデューサ
TPかいふくざい	150	1人のTPが999回復	トンクウ、宝箱、モンスター
エネルギーパック	150	ゼノンのHP・TPが250回復	トンクウ、宝箱
くさったかじつ	5	1人のHPが10〜100回復	各地ショップ、宝箱、モンスター
トランキライザー	200	1人のストレスを0にする	トンクウ、コロモック、宝箱、バクダンキノコ
いのちのしずく	—	1人のMAXHPが1〜3上がる	銀行プレゼント、宝箱、モンスター
まりょくのしずく	—	1人のMAXHPが2〜4上がる	宝箱、アプアプ
ちからのしずく	—	1人の攻撃力が1上がる	銀行プレゼント、宝箱、モンスター
まもりのしずく	—	1人の防御力を1上がる	銀行プレゼント、宝箱、モンスター
すばやさのしずく	—	1人の素早さを1上がる	宝箱、モンスター
まほうのしずく	—	1人の魔防力が1、魔力が2上がる	宝箱、マッドハンド、アネモネ、スライドン
ほのおのたね	—	1人の炎の得意度が27〜45上がる	宝箱、ファントマ、キャンドラー、ひだるま
こおりのたね	—	1人の氷の得意度が27〜45上がる	宝箱、モンスター
かぜのたね	—	1人の風の得意度が27〜45上がる	宝箱、モンスター
かみなりのたね	—	1人の雷の得意度が27〜45上がる	宝箱、モンスター
やみのたね	—	1人の闇の得意度が27〜45上がる	宝箱、モンスター
せいなるたね	—	1人の聖の得意度が27〜45上がる	宝箱、探索
だいちのたね	—	1人の地の得意度が27〜45上がる	宝箱、モンスター
のろいのたね	—	1人の呪の得意度が27〜45上がる	宝箱、キラーフィッシュ、バキューム
けんしんのたね	—	1人の回復の得意度が27〜45上がる	宝箱、スクリーマー、ブヨブヨーン、マッドハンド
ほじょのたね	—	1人の補助の得意度が27〜45上がる	宝箱、アネモネ
ガミガミドリンクG	44	1人の死亡と異常解除、HP・MP・TPが1回復	各地ショップ、宝箱、ストームパワー、シャドウマル、スパッグ
すごいいのちのしずく	—	1人のMAXHPが15〜18上がる	スタビンカード1枚目景品
すごいまりょくのしずく	—	1人のMAXMPが15〜20上がる	スタビンカード1枚目景品
すごいきりょくのしずく	—	1人のMAXTPが15〜20上がる	スタビンカード1枚目景品
レベルアップのしずく	—	1人のレベルが1上がる	スタビンカード1枚目景品
きりょくのしずく	—	1人のMAXTPが3〜5上がる	宝箱、探索

アイテム帳〜だいじなもの

名前	入手場所
ゆうしゃのあかし	大氷穴（イベント）
りゅうのつばさ	王家の洞窟（イベント）
りゅうのぞう	王家の洞窟（イベント）
パウロのてがみ	トンクウ（イベント）
ライアンのてがみ	トンクウ（イベント）
オヤジのめいし	コロモック（イベント）
ロボットのうで	灼熱洞穴
ロボットのどうたい	海底大回廊
ロボットのあし	黄金と死の迷宮
ビン	コロモック（イベント）
にくしみのゆめ	ピラミッド（イベント）
ピエトロでちょう	最初から持っている
きょかしょう	ガバス（イベント）
きょうふのゆめ	幽霊城（イベント）
よくぼうのゆめ	黄金と死の迷宮（イベント）
だらくのゆめ	天空城（イベント）
おうけのかぎ	失われた町（イベント）
かがみのかけら	王家の洞窟？（イベント）
ゆめのペンダント	タキネン村（イベント）
パウロのにっき	夢の入口と夢幻の迷宮の連絡通路（イベント）
ちえのおうかん	夢幻大空洞のあと（イベント）
とりかご	ガバス（イベント）
ボルグのプレゼント	ボルグと宿屋に泊まる
こうせき	ポポロ草原、ガミガミメイン×2、あやかしの洞窟×4、灼熱洞穴、大氷穴×2 長寿の大木×2、海底大回廊×2、石畳の迷宮

●アイテム帳の効果項目について●

攻＝攻撃力、防＝防御力、魔＝魔法力、魔防＝魔法防御力、早＝素早さ、移＝移動力、回属性＝回復属性、補属性＝補助属性

●アイテム帳の装備項目について●

ハ＝ハンマー、グ＝グローブ

ポポロなモンスタークイズ！

ポポロファンならすぐわかる！ あなたもこれでモンスター博士♥（…？）
モンスターを見つけて『ポポローグ』のポスターカレンダー（レア！）をもらっちゃいましょう。

アイテム帳～魔法の巻物

魔法名	レベル	属性	MP	攻撃力	効果	覚えるキャラ	覚えられないキャラ	手帳	値段	主な入手場所
ファイヤーボール	0～4	炎	3	25～33	敵１体に火の玉を投げつける	ピ、レ、ポ		★	400	トンクウ
ファイヤーウォール	0～4	炎	5	25～33	すべての敵を火だるまにする	ピエトロ、レパルド		★	800	トンクウ
メテオボム	0～4	炎	6	52～60	敵１体に炎の隕石を落とす	ポリス		★	2000	イムジーLV39、ポポロ草原
フレイムバースト	0～4	炎	9	61～73	術者自身を炎で包み、炎に隣接する敵全てにダメージ	ピエトロ		★	—	ランダム宝箱、ゴルゴン
フレイムフィールド	—	炎	11	90～102	指定した場所を炎で焼きつくし、全ての敵にダメージ	ピエトロ		★	—	ランダム宝箱、ケルベロス
ドラゴンフレイム	—	炎	19	245	ドラゴンを召喚し、全ての敵にダメージ	ピエトロ	ピエトロ以外の全キャラ		—	ピエトロが覚える
アイシングブルー	0～4	氷	3	25～33	敵１体を氷漬けにする	メ、ド、ク、ユ		★	400	トンクウ
クールブルー	0～4	氷	3	25～33	敵全員を冷気で包む	ドグマ、クルト		★	—	大氷穴
スノーマン	0～4	氷	6	52～60	敵１体を雪だるま状に固める	ド、ク、ユ		★	2000	イムジーLV39、ダークゴースト、マーマンロード
スノーブリザード	0～4	氷	9	61～73	術者自身を冷気の球で包み、冷気に隣接する敵全てにダメージ	クルト、ポリス		★	—	ランダム宝箱、ゴルゴン、マーマングレート
フロストフィールド	0～4	氷	10	90～102	指定した場所を凍らせ、全ての敵にダメージ	クルト		★	—	大氷穴
ギガフロスト	—	氷	13	130	大寒気によって地形が全て凍り付き、敵全員にダメージ	クルト、ポリス		★	—	大氷穴
ファイナルフロスト	—	氷	10	230	超巨大な雪だるまを敵全員の頭上に落とす	クルト	クルト以外の全キャラ	★	—	クルトが覚える
ウインドシュート	0～4	風	3	25～33	敵１体にカマイタチ	ピ、ポ、ラ		★	400	トンクウ
ガスト	0～4	風	5	25～33	敵全員にカマイタチ	ピエトロ、ラウラ		★	—	ランダム宝箱、探索、ミスト
トルネード	0～4	風	6	52～60	敵１体を真空状態にする	ピエトロ		★	2000	イムジーLV39、ミスト
ハリケーン	0～4	風	9	61～73	術者が竜巻を起こし、隣接する敵にダメージ	ポリス		★	—	ランダム宝箱、モンスーン
ワールウインド	—	風	12	130	指定した場所に大旋風を起こし、隣接する敵にダメージ	ポリス		★	—	ランダム宝箱
ハイハリケーン	—	風	14	160	全ての敵を竜巻で上空に吸い上げる	ポリス	ポリス以外の全キャラ	★	—	長寿の大木
ライトニング	0～4	雷	3	25～33	敵１体に小さな雷	ドグマ、ポリス		★	400	トンクウ
ディスチャージ	0～4	雷	5	25～33	敵全員に真空放電	ドグマ、ポリス		★	—	ランダム宝箱、パワービートル
イオン	0～4	雷	6	52～60	敵１体を強烈なイオンで包み込む	ドグマ、ポリス		★	2000	イムジーLV39、フラッシャー
クロスサンダー	0～4	雷	8	61～73	術者が水平４方向に雷を放ち、貫通した敵にダメージ	ポリス		★	—	ムーンスター
ショックウェーブ	0～4	雷	10	90～102	敵１体に放電光を放ち、近い敵から順番にダメージ	ポリス		★	—	石畳の迷宮
サンダーストーム	—	雷	13	130	雷雲を巻き起こし、敵全員にダメージ	ポリス		★	—	ランダム宝箱
アギドサンダー	—	雷	10	225	雷神アギドの怒りが全ての敵に大ダメージ	ポリス	ポリス以外の全キャラ		—	ポリスが覚える
ディムボール	0～4	闇	3	25～33	敵１体に暗黒の球を投げつける	ドグマ		★	400	トンクウ
ディムプラズマ	0～4	闇	5	25～33	敵全員に暗黒の球を投げつける	ドグマ		★	—	天空城
ダークシング	0～4	闇	6	52～60	敵１体を暗黒球で包み、混乱とダメージを与える	ドグマ		★	—	死者の回廊
ダークライト	0～4	闇	8	61～73	術者自身から暗黒の光を放ち、隣接する敵にダメージ	ドグマ		★	—	死者の回廊
ダークフィールド	0～4	闇	10	90～102	指定場所を暗い霧で包み、エリア内の敵全員にダメージ	ドグマ		★	—	死者の回廊
ダークスター	—	闇	14	145	敵全員に小さなブラックホールを投げつける	ドグマ	ドグマ以外の全キャラ		—	ドグマが覚える
ナッシング	—	闇	10	225	巨大なダークホールが全ての敵の生命力を呑み込む	ドグマ	ドグマ以外の全キャラ		—	ドグマが覚える
セイントショック	0～4	聖	3	25～33	敵１体に聖なる光を放つ	ピ、メ、レ、ク		★	400	トンクウ
セイントストーン	0～4	聖	5	25～33	敵全体に祝福の輝くつぶてを落下させる	ピ、メ、レ、ク		★	—	天空城
エンジェルアーク	0～4	聖	8	52～60	術者が水平４方向に聖なる光を放ち、貫通した敵にダメージ	メ、レ、ク		★	2000	イムジーLV39、石畳の迷宮
ホーリーフィールド	0～4	聖	11	90～102	指定場所を聖域化し、エリア内の敵全員にダメージ	メル、クルト		★	—	王家の洞窟
セイントアーク	0～4	聖	8	70～82	ダメージ＋麻痺を与える	ピエトロ		★	—	王家の洞窟
ゴッドブレス	—	聖	17	185	聖なる存在を呼び出し、敵全員にダメージ	クルト	クルト以外の全キャラ		—	クルトが覚える
フォーリンロック	0～4	地	3	30～42	敵１体の頭上に落石	ダ、ミー、ミル		★	400	トンクウ
クラッシュプレート	0～4	地	5	52～58	指定範囲から岩盤が舞い上がり、エリア内の敵全員にダメージ	ミルト		★	—	西の山脈
アースクェイク	0～4	地	9	75～87	地震を起こし、全ての敵にダメージ	全キャラ		★	—	銀行プレゼント、ノイズン、ポイズンソウル
デス	0～4	呪	11	—	敵１体を10～50%の確率で呪い殺す	ドグマ	ドグマ以外の全キャラ		—	ドグマが覚える
メガデス	—	呪	18	—	敵１体をほぼ確実に呪い殺す	タモタモ（2周目）	タモタモ以外の全キャラ	★	—	１周目では入手できない
エニグマ	—	—	18	—	何が起こるか全くわからない	タモタモ（2周目）	タモタモ以外の全キャラ	★	—	１周目では入手できない
ヒールウォーター	0～4	回	3	—	仲間１人のHPが25～45回復	ピ、ロ、メ、レ、ミル、ラ	クルト、ポリス	★	500	トンクウ、イムジーLV39、LV50
ヒールレイン	0～4	回	7	—	仲間全員のHPが50～70回復	ピ、メ、ミル、ユ	クルト、ポリス	★	1000	イムジーLV50、豆の木の上
ヒールシャワー	0～4	回	12	—	仲間１人のHPを全回復（レベル3から全員）	ピ、メ、ミル、ユ	クルト、ポリス	★	—	銀行プレゼント、てんしのドローン
キュアウォーター	0～4	回	1	—	仲間１人の（眠る・毒・マヒ・混乱・沈黙・ノロマ）を解除	ピ、メ、レ、ミル、ユ	クルト、ポリス	★	—	ランダム宝箱、ブヨブヨーン、フラッシー、バッファロー
フェニックス	0～4	回	30～22	—	仲間１人の死亡と全異常状態、HP・MP全回復	メル、ミルト	クルト、ポリス	★	—	ポポロ草原、銀行プレゼント
サクリファイス	—	回	999	—	術者の命と引き替えに、仲間全員のステータス異常、HP、MP全回復	ミルト	ミルト以外の全キャラ		—	ミルトが覚える
アタックレイズ	0～4	補	9～7	110	味方全員の攻撃力と素早さを上げる	ピエトロ、ミルト	クルト、ポリス	★	1800	トンクウ
ディフェンスレイズ	0～4	補	9～7	110	味方全員の防御力を上げる	メ、レ、ミル	クルト、ポリス	★	1800	イムジーLV50、パワーパックン
マジックレイズ	0～4	補	9～7	110	味方全員の魔力と魔防力を上げる	メル、ミルト	クルト、ポリス	★	—	海底大回廊
アシスタンス	0～4	補	17～13	110	自分以外の仲間の攻撃力、防御力、魔力、魔防力、素早さが上がる	メ、レ、ミル	クルト、ポリス	★	—	ポポロ草原
トランスペアレント	0～4	補	11	3～5	術者が指定ターン数だけ透明になり、ダメージを受けない	メル	クルト、ポリス	★	—	夢幻大空洞
トランスフォーム	0～4	補	17～13	3～5	術者が指定ターン数だけ傭兵に容姿、能力とも変身	ミルト	ミルト以外の全キャラ		—	ミルトが覚える
ダウンアタック	0～4	補	4～3	90	敵１体の攻撃力と素早さを下げる	ロ、メ、ミル	クルト、ポリス	★	1300	イムジーLV50、豆の木の上
ダウンディフェンス	0～4	補	4～3	90	敵１体の防御力を下げる	ロ、メ、レ、ミル	クルト、ポリス	★	1300	イムジーLV50、イリック
ダウンマジック	0～4	補	4～3	90	敵１体の魔力と魔防力を下げる	メル	クルト、ポリス	★	—	豆の木の上
マジックスナッチャー	0～4	補	1	30	特技１回使用につきMPを15～25加算	メ、ド、ミル	クルト、ポリス	★	—	豆の木の上
ピースリープ	0～4	補	4	3	敵１体を指定ターン数だけ眠らせる	メル、レパルド	クルト、ポリス	★	1000	トンクウ
ピーサイレンス	0～4	補	4	—	敵１体を指定ターン数だけ沈黙させる	メル	クルト、ポリス	★	—	西の山脈
シールエネミー	—	補	16	—	選択した敵１種類の存在を封印し、その階層で出現させなくする	右記以外の全キャラ	クルト、ポリス	★	—	ランダム宝箱、くびなしナイト
エクソサイジング	—	補	16	—	悪魔を呼び出し、敵を追い払う	右記以外の全キャラ	クルト、ポリス	★	—	死者の回廊
エクスチェンジ	—	補	16	—	敵１体を相対する他の敵のいずれかにランダムで変身させる	ミルト	ミルト以外の全キャラ		—	ミルトが覚える
ホーリーライト	0～4	補	1	—	夢幻フィールドの可視範囲を指定期間最大に拡げる	メ、レ、ミル	クルト、ポリス	★	—	トンクウ、王家の洞窟、ガバス
ホーリーマップ	—	補	5	—	ピが歩いたマップをレーダー上に表示する	ピエトロ	ピエトロ以外の全キャラ	★	—	迷いの森
マジカルロード	0～4	補	10	—	200～600 敵のサーチ能力を指定期間だけ半減させる	ピエトロ	ピエトロ以外の全キャラ		—	ピエトロが覚える
リターン	—	補	16	—	現在のダンジョンから入口（固定マップ）に戻る	ピ、メ、レ、ミル	左記４人以外のキャラ		—	銀行プレゼント

※ゼノンは魔法を覚えられません。

アイテム帳～秘伝書

技名	TP	使用武器	効果	手帳	主な入手場所
ひしょうかぶとわり	9	剣、斧、ハ	敵１体に斬りかかる	★	トンクウ・2200G
パワースラッシュ	9	剣、斧	敵１体に斬りかかる	★	銀行、リトルライダー
じゅうもんじぎり	7	剣、斧	敵１体を十文字に斬る	★	トンクウ・2200G
ひてんざん	13	剣	空中の敵を斬りつける	★	ピラミッド、死者の回廊
だいせんぷう	13	剣、斧、ハ、槍	周囲の敵を斬る	★	あやかしの洞窟
グランドクラッシュ	9	斧、ハ	周囲の敵にダメージ	★	ランダム宝箱、かいりきグマ
トールハンマー	9	ハンマー	敵１体に大ダメージ＋マヒ	★	トンクウ・3100G
クラクラハンマー	9	ハンマー	なんらかの異常状態を与える	★	ランダム宝箱、探索
ゴールデンハンマー	9	ハンマー	敵１体にダメージ＋沈黙	★	ランダム宝箱、探索、バスターゴーレム
みだれうち	8	弓矢	特定の範囲内の敵全てにダメージ	★	トンクウ・1800G
ねらいうち	16	弓矢	確実に大ダメージを与える	★	ランダム宝箱、探索、スラッシュ、スプラッター
ラピッドジャベリン	8	槍	高速で連続して槍を繰り出す	★	トンクウ・2800G
ドリルジャベリン	11	槍	回転する槍を敵にねじ込む	★	黄金と死の迷宮
グロウジャベリン	13	槍	前方長距離の範囲内の敵にダメージ	★	石畳の迷宮
くうれつけん	8	グローブ	拳の先から気合玉を放つ	★	ランダム宝箱、探索
てんしょうけん	10	グローブ	拳の先から上方へ気合玉を放つ	★	石畳の迷宮
ばくれつけん	11	グローブ	敵の足下の地面を殴り爆圧を与える	★	ランダム宝箱、探索、かいりきグマ、ベアハング
フラッシュコンボ	6	グローブ	猛然とコンビネーションを繰り出す	★	ランダム宝箱、探索、ナメクイ、とつげきどり
きあいため	4		次ターンの攻撃力を1.5倍にする	★	トンクウ
かぜのやいば	10	剣145	剣先から鋭い風を放ち、敵１体にダメージ		ピエトロ初期必殺技
てっぺきぼうぎょ	5		次のターンまで防御力が2倍になる	★	夢幻の迷宮
ドラゴンファング	21	剣200	竜の力を使い、敵１体に大ダメージ		ピエトロがレベルアップで覚える
ドラゴンセイバー	100	剣600	全員のTPを使い、敵１体に大ダメージ		ピエトロがレベルアップで覚える
イナズマおとし	15	剣50	戦闘終了まで敵全体に稲妻を落とす	★	ポポロ草原
ダイソンボンバー	16	剣、斧、グ	炎の体当たりで敵全体にダメージ	★	カラカラ砂漠（草原）
ダイソンウェーブ	10	剣、斧	前方長距離の範囲内の敵にダメージ	★	西の山脈
ラストジャッジメント	16	弓矢	無数の矢が降り、敵全体にダメージ	★	長寿の大木
ワイルドアロー	10	弓矢	前方長距離の範囲内の敵にダメージ		ロビンがレベルアップで覚える

技名	TP	使用武器	効果	手帳	主な入手場所
レパルドクラッシュ	13	剣	斬撃で敵１体を眠らせダメージ	★	幽霊城
レパルドショット	11	剣	かまいたちを放ち敵１体にダメージ	★	幽霊城
ラピッドスラッシュ	10	剣	軽やかに斬りつけ敵１体にダメージ		レパルドがレベルアップで覚える
オラねる…＋3	16		寝て防御力を高める。HPも回復		ザッパがレベルアップで覚える
らいじんけん＋3	16	剣	帯電した剣でダメージを与えマヒに	★	天空城
ゼノンパンチ	8		腕を飛ばして敵１体にダメージ	★	ガミガミダンジョン
ゼノンドリル	8		腕をドリルに変え、敵１体にダメージ	★	ガミガミダンジョン
ゼノンビーム	8		ビームで前方長距離の敵にダメージ＋マヒ	★	ガミガミダンジョン
ゼノンミサイル	20		ミサイルの着弾点の周囲の敵にダメージ	★	ガミガミダンジョン
ゼノンボム	2		敵か味方かのどちらかにダメージ	★	ガミガミダンジョン
メルトダウン	128		自爆。周囲の敵をせん滅するが、機能停止	★	石畳の迷宮
ゼノンブラスター	16		衝撃波で全ての敵にダメージ	★	海底大回廊
ゼノンチャージ	4		次ターンの攻撃力を1.5倍にする	★	海底大回廊
いただき!!	7		その敵が持つアイテムをかすめ盗る		ラウラがレベルアップで覚える
すいげつけん	全	剣	TPが最大時に使用可。敵１体にダメージ		ユキがレベルアップで覚える
うつせみのじゅつ	7		１度だけ丸太になり、攻撃をかわす	★	長寿の大木
かとんのじゅつ	11	剣、グ	攻撃してきた敵を火ダルマにする	★	長寿の大木
らいとんのじゅつ	13	剣、グ	雷雲を呼び起こし敵に雷のダメージ	★	長寿の大木
にんじゃらんぶ	18	グローブ	敵１体に近寄り正拳と蹴りで攻撃	★	ムサシがレベルアップで覚える
しっぷうざんてつけん	21	剣	かまいたちを放ち敵１体にダメージ		ムサシがレベルアップで覚える
2周目					
タモタモダンス	16		なにが起こるかわからない謎の踊り		タモタモがレベルアップで覚える
ごめんなさい！	13		高い確率で敵から逃れられる		ドン・ゴンがレベルアップで覚える
つむじかぜのやいば	7		剣先から鋭い風を放ち、敵１体にダメージ		パウロがレベルアップで覚える
パウロスペシャル	13		周囲の敵にダメージ＋混乱	★	パウロがレベルアップで覚える
ヒートウェイブ	18		敵全体に熱波を喰らわす		パウロがレベルアップで覚える
マックスヒート	12		敵１体に強烈な熱波で大ダメージ		パウロがレベルアップで覚える
ポポロクラッシュ	21		オーラで全身を包み敵１体に体当たり		パウロがレベルアップで覚える

●質問●しぶといことで有名な「リッカー」は前から何番目に立っていましたか？
わかった方はハガキにお名前、住所、お答えを書いて「ポポロなモンスター係」まで。抽選で3名様に当たります。宛先はP21を見てね。

“現実”じゃない、“非現実”がそこにある!

DANCE ON THE SNOW

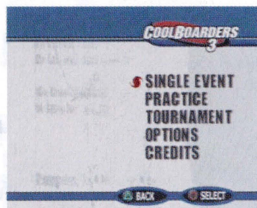
スノーボーダーを中心に空前のブームを巻き起こした『クールボーダーズ』シリーズ。その続編が遂に登場！シリーズ3作目となった今回は、多彩なモード、迫力ある美しいグラフィックスに加え、話題のモーションキャプチャーを採用したことにより、スノーボードのリアルさを極限まで追求!! 実際の競技ルールを採用するなど、これはもう究極のスノーボードゲームだ！

クールボーダーズ 3
■ウエップシステム■発売中■5800円■1～2人プレイ
■スノーボードシミュレーション■デュアルショック対応

最強スノーボーダーが教えるトリックのすべて!!

リアルさにこだわった、究極のスノーボードゲーム『クールボーダーズ 3』が遂に登場!!

スノーボードの魅力といえば、やっぱりダイナミックなトリックの数々。華麗で、それでいて過激なトリックは見ている人の心を魅了する。スノーボードのトリックはそんな不思議な力を秘めている。リップを抜け大空へテイクオフした瞬間、ボードとライダーは一体化し空中を遊ぶ。勇気ある者のみに与えられる飛翔という名の快感を求め、ボーダーは大空へ駆け出して行く…。

ウルトラDの超難度の技も楽々にメイクできる、そんな快感を疑似体験できるのがこの『クールボーダーズ 3』のトリックの数々。飛翔という名の快楽を確実に味わうことができる、この『クールボーダーズ 3』のトリックすべてを徹底的に紹介しよう！

↑シングルモードでは、ハーフパイプやビッグエアーなど全6種類の競技のほかに、トーナメントモードもある。

フェイキーとは!?

テールを前にして滑ることを意味する。つまりレギュラースタンスの人ならグーフィースタンス、グーフィースタンスの人はレギュラースタンスで滑ること。スノーボードのテクニックの1つでもあり、トリックを極めるなら、絶対マスターしたい。

※競技によって多少画面は異なるので注意！

Basic Moving

●**Turn－ターン－** ［方向キーの左or右を押す］
滑走中に方向キーを左右に入れると入力した方向に体が傾き曲がりだす。

●**Hard Turn－ハードターン－** ［■ボタンを押しながら方向キーの左or右を押す］
俗にいうドリフトターン。体を一気に傾けボードのエッジを利かせることで急激なコーナーリングが可能。ただし、あまり同じ方向に入力し続けると速度が落ちるだけでなく、横を向いてしまったり転倒してしまうこともあるので注意！

●**Crouching Position－しゃがみ姿勢－** ［滑走中に方向キーの下を入力］
滑走中に方向キーの下を入力し続けることで、しゃがみ姿勢をとることができる。これにより空気抵抗が減少しライディングの最高速度を少しあげることができる。

●**Switch Stance－スイッチスタンス－** ［R2ボタンを押す］
フェイキーからノーマルに戻す時など、スタンスを変更する時に使用。通常の滑走時は180°、ハンドレール上では90°のターンを行う。

●**Jump－ジャンプ－** ［×ボタンをしばらく押して、離す］
×ボタンをしばらく押したままにして、離すとジャンプすることができる。画面右下に表示されるパワーメータと連動しているので要チェック！　滑走中にとまってしまったとき×ボタンを押すと再び滑走を始めることが可能。

●**Brake－ブレーキ－** ［L2ボタンを押す］
停止したいときに使用。コーナーなどの進入時にオーバースピードでコースアウトしてしまいそうなとき、コイツを押して減速すべし。

●**左パンチor右パンチ** ［左パンチがL1キー、右パンチがR1キー］
ダウンヒルやボーダークロスでは相手を攻撃できる。パンチで相手をドンドン攻撃し、ライバルのラインディングを妨害しちゃおう！

●**Rail Slide－レールスライド－** ［▲ボタンを押す］
パークで多用するコマンド。コース上には平均台のような細いレール状のモノが点在していることがある。そんなとき、このコマンドを入力すればレールスライドというテクを使うことができる。

Basic learning

GOOFY STANCE グーフィースタンス

ボードに乗るとき、左足を前にする姿勢（滑り降りる斜面に向かって右側を向いている姿勢）をレギュラースタンス。その逆をグーフィースタンスと呼ぶ。一般的に、利き足が後ろにくると言われている。どちらのスタンスにしてもゲームそのものに大きな影響はないので、スノーボーダーなら自分と同じスタンス、そうでないなら好みで決めてしまえばOK。

REGULAR STANCE レギュラースタンス

雲よりも高く、そしてどこまでも遠くへ！

トリックという名のマジックで鮮やかな軌跡を描く!!

ギャラリーを魅了するトリックはスノーボードの花形的存在！　だが、トリックといっても競技によって名称も違い、競技ならではのスーパートリックも存在する。ここではそのトリックの種類から流れまでをわかりやすく解説する。

フリースタイルのワザの総称をトリックと呼ぶ。スノーボードが登場した時代には各ライダーの単なるパフォーマンスに過ぎなかったトリックも、近年ではその枠を超え、ハーフパイプやビッグエアーコンテストなど１つの競技としてまで成長した。1998年の2月に開催された長野オリンピックでは、トリックの技術を競うハーフパイプがオリンピック正式種目になるほど知名度も向上。リップから飛びだし空高く舞い上がったライダーが、空中でダイナミックなアクションを決め、ギャラリーを魅了している。スノーボードのトリックとはトリック本来の持つ意味（サーカス的な軽ワザや曲芸的なワザで人を楽しませ“魅せる”）にベストマッチするスノーボードのテクニックであり醍醐味なのだ。

●ゲレンデトリック

↑普通にコースを滑走中、180°（ワンエイティー）をしてフェイキーランを楽しむ、な〜んてのも１つのゲレンデトリック。

●ハーフパイプ

↑多種多様なトリックが存在！　スノーボードのトリックを語る上で絶対にハズせない競技…それが、このハーフパイプだ！

●ビッグエアー

↑ワンメイクジャンプとも呼ばれれるスノーボードの花形競技。同じ技でもハーフパイプとは名称が異なるトリックが存在する。

●ボードパーク

↑レールスライドといったような独特のテクニックが存在！　意外と過激なトリックやテクニックが見れる競技でもある。

トリックの種類を紹介

ボードをつかむ位置や回り方によって呼び名が変わる、スノーボードのトリック。きっとあまりの多さに混乱しちゃってる人も多いんじゃないかな？　そこで、スノーボードの代表的なトリックスタイル（基礎）を大きく４つに分けて解説。この４つを基本に様々なトリックを組み合わせていくことで、いろんなトリックに変化するのだ！

種類		総称	解説	代表的トリック	難易度
グラブ系		ノーグラブ	ボードを手でつかまないアクション	SHIFTY、SHUFFULE	★
		グラブ	ボードを手でつかんで行うアクション	MUTE GRAB、METHOD	★★
		２グラブ	1アクションでグラブ系の技を２回連続で行う	INDY GRAB→MUTE GRAB	★★★★
スピン系	フラットスピン	横回転	横回転を加えたアクション	360°、720°	★★★★
		縦回転	縦回転を加えたアクション	バックフリップ	★★★★★
	3D		横回転と縦回転を同時に行うアクション 回転の軸が斜めにズレるのがポイント	ロデオ ミスティ	★★★★★

グラブ系

ボードをつかむ手や位置によって呼び名が変わるグラブトリック。

数多く存在するスノーボードのトリックの中で、比較的安易な部類にはいるトリックだが、スピン系などのトリックとコンビネーションで使用するなど応用範囲も広く、スノーボートトリックのベーシックテクだ。

［ボーダーの声］脚を引き付けボードをつかむというスタイルは、重心がコンパクトになり空中時の姿勢が安定するので、ヨコ回転トリックなどではグラブをするライダーが圧倒的に多いですね。

スピン系

ヨコ回転

ボードの回転数にもよるが、ヨコ回転はスピン系の中では比較的やさしい部類にはいる。同じヨコ回転でもフロントサイドから回す場合と、バックサイドから回す場合ではトリックのフォームからアプローチの仕方はもちろん難易度も異なる。プロの中には1080°も回す選手まで存在する。

［ボーダーの声］今ではレディースボーダーでも360°や540°ぐらいなら楽々とメイクしちゃう人達が出てきました。それぐらいメジャーなトリックじゃないかな。今後、どれだけ回転数が増えていくのか楽しみなところです。

タテ回転

現在ではメジャーになりつつある縦回転系のトリック。バックフリップやフロントフリップなどが有名だが、最近では２回転（ダブルバックフリップなど）を行うライダーまで出てきた。難易度も高いが、技の華麗さでもギャラリーを魅了する、という言葉がピッタリなエアーと言えよう。

［ボーダーの声］ギャラリーを魅了するインパクトはありますが、危険も伴うトリックでもあります。ビッグエアーコンテストで、マイク・バシッチというプロがダブル・バックフリップをメイクした時にはビックリしました！

３D

タテ回転とヨコ回転をミックスした、複雑でかつダイナミックな３D系トリックは、絶対にギャラリーを魅了すること間違いなし！　このトリックに様々なグラブトリックを組み合わせることでポイントも大幅アップ！　ロデオフリップやミスティフリップなどが現在メジャーなトリック。

［ボーダーの声］ビッグエアーコンテストなどで最近多用されているトリックです。タテ回転中、同時にヨコ回転をメイクするってのは間違いではないけど、ホントは回転の軸をズラして、はじめて３Dトリックなんですよ！

これらのトリックをフェイキーでエントリーし、華麗にメイクすることで難易度はもちろんポイントもアップする。

トリックの流れを解説！

●ハーフパイプの場合

プラットフォームからパイプ内へエントリー、ボトムを滑りぬけバーティカル（パイプの壁）を駆け上り、リップを飛びだしたら技をメイク！　キレイに技をメイクできたらバーティカルへと着地。そして次のトリックをメイクするために再び反対側のバーティカルへと滑りぬける。これをフィニッシュラインまで繰り返し行う競技が、スノーボードの花形ともいえるハーフパイプなのだ。

●ビッグエアーの場合

スタート地点からジャンプ台を目指して滑走。スピードに乗り、メイク台ギリギリのジャンプポイントで踏み切り、トリックをメイク。この一連の動作はパイプに比べ単純でスマートではあるが、メイク台（ジャンプ台）を踏み切り後、ライダーがどんな技をメイクするかによって、その過程が大きく変わってくるのがワンメイクジャンプの特徴だ。ここではジャンプ後に考えられるトリックの流れを紹介。

知って得する豆知識

縦回転などのトリック＝インバーテッドトリックという認識があるようだが、これは大きな間違い！　インバートとは自分の頭よりもボードが上にくることを意味する。つまり、パイプのプラットホーム部分で片手で逆立ちをする技などもインバーテッドエアーと呼ぶのである。必ずしも縦回転系のトリックだけがインバーテッドエアーではない、ということを覚えておこう。

基本動作とトリックのノウハウをマスターしたら、いよいよトリックに挑戦しよう!

実際のスノーボードではメイクすることが難しいトリックも、『クールボーダーズ3』なら簡単にメイクすることが可能! 前作よりシンプルになった各トリックのコマンド入力は、スノーボードの醍醐味であるトリックを簡単に演出! モニターに映し出される多彩なトリックの数々はきっとプレイヤーの心を魅了するだろう。というわけで、ここでは、トリックを行う際のポイントからメイクするための基本までを解説していこう!

スノーボードは、傾斜さえあれば速度は上がり滑走していく。それらのコントロールは基本動作で行えるので複雑なものではない。しかし、トリックをメイクするとなると話は別。アプローチ速度やワザを繰り出すタイミングなど、様々なところに注意を払う必要が出てくる。ここでは華麗なトリックをメイクするために必要不可欠なポイントを徹底攻略していくぞ!

クールなトリックをメイクするための3つの課題!

1 アプローチスピードと踏み切りがポイント!

トリックは基本的にジャンプアクションから繰り出される。Xボタンを押すとキャラクター(ライダー)はしゃがんでジャンプの溜めに入るので、あとはジャンプ台やパイプの踏み切りポイントでXボタンを離せばOK。

また今回からは、トリックパワーメーターを採用! これによりジャンプの高さなどが変化し、はじき出すトリックに影響を与えるから要注意! このパワーメーターの採用により、アプローチ速度とトリックパワーメーターが大きければ大きいほどエアーは高くなり、空中での回転なども速くなるので、この2つは高度なトリックをキメる重要なポイントと言えよう。

↑赤が最小パワー、緑が最大パワーを示す。トリックパワーメーターの白いバーはXボタンを押している間上昇するが、押し続けると下がるので注意! 押し始めるタイミングがポイント。トリックに入るときのスピードが速ければ緑の部分が広がるぞ!!

2 ラインどりと踏み切りポイントに注意!

Xボタンを押した後は、ターンやドリフトといったアクションを行うことができない。というよりは、方向を変えようとコマンドを入力した瞬間にそれまで溜めていたトリックパワーが一気に減少してしまう。そのためトリックをしようとしてもできないというわけである。トリックに入るときの速度が、高度なトリックをメイクするための重要なポイントなのは先に説明したとおりだから、いかにスピードがのるベストラインを素早く確保することができるかが重要なことか理解してもらえるだろう。様々なトリックのルーティーン(流れ)で構成されるハーフパイプではとくに重要なポイントだ。また、ハーフパイプ、ビッグエアーともに、トリックをメイクするための踏み切り位置(ジャンプポイント)によっては、エアーの高さにかなりの差がついてしまうので注意しよう!

←Xボタンを押して溜め状態に入ってからの進路変更はタブー!

←ハーフパイプの場合、リップから飛び出す瞬間にXボタンを離すように心がけろ。リズミカルにワザを繰り出していこう。

↑ワンメイクの場合、踏み切り位置はジャンプ台ギリギリ。あまり速く溜めすぎてパワーメーターが下がらないように注意。

3 ランディング(着地)は確実にマークしろ!

せっかく難しいトリックをメイクしても着地に失敗してしまっては何にもならない。実際のスノーボードでは、着地に失敗してもチャレンジしたワザによっては、わずかばかりだがポイントがもらえることもある。(着地の失敗はかなりの減点対象だ) しかし、この『クールボーダーズ3』では、例えウルトラEのトリックをメイクしても着地に失敗してしまっては0ポイント。評価の対象にはならない。というわけでくれぐれも着地には細心の注意を払ってくれたまえ。う〜ん、スノーボードの世界ってシビアだね…。

転んでしまったら0ポイント。現実は厳しいのだ!

これがスコアリングシステムだ!

トリックによるポイントを競う競技だからこそ、気になるのが各トリックで得られるポイント数。そこで、ここでは各トリックによって得られるポイントを表にしてみたので参考にしてもらいたい。

ホールドポイント

トリックを長く維持した時に与えられるポイントで、主にグラブ系のコマンド入力時(1つのグラブコマンドを入力し続ける)で獲ることができる。ライダーがボードをつかみ続けたり、又はライダーがレールスライドなどのトリックでスライドし続けたとき加算身とともにポイントが増えていく。

トリック名	ポイント	難易度
Misty	250	★★★★★
Rodeo	250	★★★★★
Frontflip	400	★★★★
Backflip	400	★★★★★
Japan Air	150	★★★
Melencholy	100	★★
Stalefish	75	★
Indy	100	★
Tail Grab	50	★
Sad Air	75	★
Method	200	★
Stiffy	250	★
Shifty	200	★
Railslide	100	★
Noseslide	10	★
スピン	180	★

(180°回転するごとに)

トリックのコンビネーションで高得点をマーク!

●トリックコンボシステムとは?

トリックをメイクするごとに点数とトリック名が表示されるようになった『クールボーダーズ3』。1回のジャンプで単発トリックを2種以上繰り出すとコンボボーナスを獲得できるようになった。これにより単発ではポイントのも低いトリックでもコンボ次第によっては高得点をマークするビッグエアーへと七変化! こりゃー見逃せないシステムだぜ。

ただし、同じトリックを続けて入力しても『ダブル●●●』。3回続けて入力すると『トリプル●●●』となってしまい、コンボにはならないので注意! コンボは無限につなげることができるので、トリックパワーを上手く使い、より多くのトリックをメイクして、数多くのトリックコンボポイントを稼ぎ出してもらいたい。

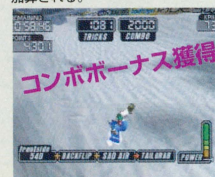
コンボボーナス一覧表

コンボ	ポイント
2コンボ →	250ポイント
3コンボ →	1000ポイント
4コンボ →	2000ポイント
5コンボ →	3500ポイント
6コンボ →	5000ポイント
7コンボ →	10000ポイント

※コンボ以上は1500ポイントずつ加算される。

コンボボーナス獲得!

[トリックペナルティーに注意!]

同じトリックばかり出していると、たとえ見事にワザをメイクすることができたとしても、獲得できるポイントが減ってしまう。それが今回から新しく採用されたトリックペナルティーシステム。同じトリックを2回出すと25%の減点、3回同じトリックを出すと50%の減点といったように得られる得点がどんどん低くなっていく。『クールボーダーズ3』では、なるべく異なるトリックを組み合わしていくことが大切なのだ。

スノーボードの花形！トリックの基本操作を完全伝授!!

スマートな操作方法を追求した『クールボーダーズ3』。基本的には、これから紹介するコマンドを組み合わせてウルトラロ級のトリックをメイク。ベースとなるコマンドとトリックを紹介するので、必死コイて覚えていくべし。

[Japan Air]

[左上＋×]

前の手でトゥーサイド側のエッジ（前足のつま先の位置）をグラブするトリック。メソッドのようだが、トゥーサイドをグラブするジャパンエアーに対し、メソッドはヒールサイドのエッジをグラブするので、スタイル的にはまったく異なる。

[Stiffy]

[↑＋×]

スティフィーの基本スタイルはフロントサイド・ミュートグラブ。前の手でトゥーサイドのエッジ（両足の間）をグラブし、そのまま両足をしっかり伸ばせれば完成だ。

[Melancholy]

[右上＋×]

前の手で（レギュラーなら左手）ボードのヒールサイド部分（両足の間）をグラブするトリック。このスタイルから体をエビ反りにするとメソッド、さらに上体をひねりながらヒールを蹴りだすとトウィークになる。

[Stalefish]

[←＋×]

ボードのヒールサイド部分（両足の間）を後ろの手（レギュラーなら右手）でグラブするのがStalefish。スピン系トリックとの連携で使っていきたいトリックだ。

[Sad Air]

[→＋×]

ミュートグラブ・ノーズボーンのようなトリックで、レギュラーの場合ボードを左にシフト（ひねり）して、左手でボードのトゥサイドをグラブ（ボードの中心）する。ミュートとの違いはフロントサイドの足だけを伸ばしている点だろう。

[Indy]

[左下＋×]

踏み切った瞬間に素早く両足を引き付け後ろの手でボードのトゥーサイド部分をグラブするテクニック。空いている腕を上手に使い、空中でのバランスを取るのがポイント。to Indyといった使い方で、他のバリエーションとの組み合わせが多い。

[Tail Grab]

[↓＋×]

ボードのテール部分をグラブするのがTail Grabだ。ジャンプポイントで踏み切った瞬間に素早く後ろ足を体に引き寄せ、後ろの手でボードのテール部分をグラブする。エアーに高さがないとランディングに失敗することがあるので注意。

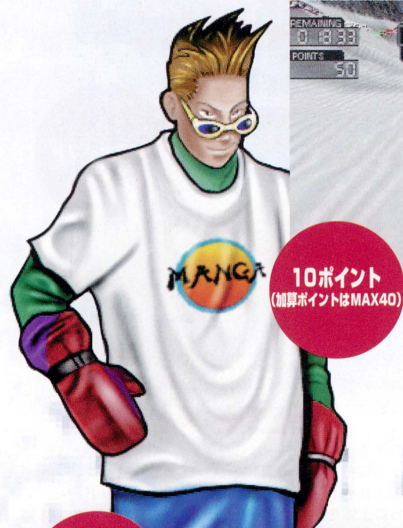
[Method]

[右下＋×]

踏み切った瞬間にボードを引き付けるのではなく、両足を背中側に大きく曲げ、前の手（レギュラーなら右手）でボードのヒールサイド部分（両足の間）をグラブするテクニック。

知って得する豆知識

ここ数年、スノーボーダーの間で流行!？の“サイコグラブ”。なんでも回転系の技をメイクし、そのトリックの最後にグラブすることから、最後グラブをモジってサイコグラブになったとか。ちなみに、この技を最初にメイクし出したのは、あの長野五輪で2位入賞を果たしたダニエル・フランクという噂だが、謎の部分も多い。とにかく、最後にキメるからサイコグラブなのだ！

スピードとタイミングがシンクロしたとき ビッグエアーが誕生する！

[Forntside NoseSlide]

[↑＋▲]

180°後そのままウィリー走行をし、再びもとのスタンスで滑走を続けるトリック。同じホールドポイントを採用しているShiftyなどとは異なり、通常の滑走中にメイクすることができるトリック(もちろんポイントも得られる)なので、この特徴を利用してパークやワンメイクの途中など滑走中に上手く織り交ぜることができれば高得点をマークできるかもね!?

[ボーダーの声] 実際のスノーボードでやるとすれば、レールスライド(パーク)やゲレンデ滑走中に取り入れるトリックではないでしょうか。このゲームならではの使い方があるトリックですね。

[Frontside Shifty]

[→＋▲]

ノーグラブトリックの1つ。レギュラースタンスの場合、ボードをフロントサイド側(左側)に、上体は右側にひねる感じで行う。トリック単体としては200ポイントという高ポイントのトリックであると同時に、ワザをメイクした時間だけ得点が加算されるホールドポイントが採用されるエアーなので、上手に使うことができれば得点稼ぎには最適！　ただし、ホールドポイントに欲を出し過ぎると、ランディングに失敗してしまう可能性が高いので注意！

[ボーダーの声] Backside Shifty同様、グラブエアーの基礎となるトリックだからしっかりとマスターしておきたいですね。上体と腕の使い方(フォローの仕方)がポイントとなるトリックです。

[Backside Shifty]

[←＋▲]

ノーグラブトリックの1つ。レギュラースタンスの場合、ボードをバックサイド側(右側)に、上体を左側にひねる感じで行う。見た目は地味だがグラブトリックの基礎となるトリックでもある。Frontside Shifty同様、トリック単体のポイントも高くホールドポイントが採用されるトリックなので上手に使っていきたい。

[ボーダーの声] これさえ完璧にマスターすれば、実際のスノーボードではほとんどのグラブエアーがマスターできるハズ。空中でバランスを取りながらも上体が回り過ぎないよう、右手(レギュラーの場合)で上手く押さえあげるのがポイント。

[Backside Noseslide]

[↓＋▲]

Frontside Shiftyのようなフォームのトリック。ホールドポイントが採用されているトリックなので、パークやワンメイクの滑走中に織り交ぜていくといいだろう。滑走中にホールドポイントを稼げるトリック。

[ボーダーの声] パークなどでレールスライドなんかをやるときによく使われますね。ヒールサイドのエッジを浮かさないと逆エッジを食らっちゃうんで、トゥーサイド側だけでスライドさせていく、って感じのトリックです。

NEW SYSTEM! 挑発するも、礼儀正しく振舞うもプレイヤーであるキミ次第なのだ

ジェスチャーで自分自身の意思表示をしっかりアピール！　対戦者に対して挑発的なアームジェスチャーを送るのはもちろん、敬礼して紳士的に振舞うことだってできるのだ。でも、もっとバリエーションが欲しかったなあ～。

ファンタスティックな白い世界に見え隠れする天国と地獄。天地がひっくり返る未体験ゾーンへようこそ！

ランダムで天候が変化する！

リアルさを追求したというだけあって、天候もランダムで変化！　晴天、曇り空、月夜の闇、そして雪が降るステージと様々なシチュエーションでゲームを演出!!　プレイヤーの心も盛り上がること間違いなし。こういった細かい演出ってウレシイよね。

[Front Flip]　[↑＋●]

俗にいう前方宙返り。トリックパワーメーターとジャンプするタイミングが上手くかみ合ってはじめてメイクできるトリック。ハーフパイプでは、このトリックにL2やR2キーを押してヨコ回転を加えることにより、マックツイストに限りなく近いトリックをメイクできる。
［ボーダーの声］フロントフリップは基本的にワンメイクジャンプ（ビッグエアー）限定のトリックですね。実際にメイクするには勇気がいりますよ。このゲームでマックツイストをやるとするなら、このフロントフリップの動きが一番近い感じはしますね。難を言うなら、実際に回転するアクションと、ゲーム中のキャラが回転するモーションではかなりギャップがありますけどね…。

[Misty Flip]

[←＋●]

タテ回転中にヨコ回転を同時にメイクするという意味ではロデオフリップとまったく同じのミスティーフリップ。ただ回転軸がつま先側にズレていくロデオフリップに対し、ミスティはヒール方向へと回転軸がズレていく。代表的３Ｄトリックの１つ。
［ボーダーの声］この手のトリックは判別が難しいですよね。同じトリックでもライダーによって癖や特徴があるし…。実際にこのトリックを行うならワンメイク限定だと思います。実際にメイクするのはプロでも難しいですから、このゲームでイメージトレーニングするといいかもしれませんね。

[Rodeo Flip]

[→＋●]

タテ回転中にヨコ回転を同時にメイクするというウルトラDのロデオフリップ。スピンの軸に対し、斜めに回転力を与えるのが３Ｄトリックの特徴。テイクオフで人間の軸（背骨の位置）に対し斜めの回転力が加えられ上がっていく（このときボードはオープン方向に540°の回転を始めている）。
［ボーダーの声］ビッグエアーコンテストなどではメジャーなトリックとなったロデオフリップ。フロントサイドのエッジから抜いていくロデオとバックサイドのエッジから抜いていくロデオでは、難易度はもちろんスタイルも全く異なるんですよ。バックサイドロデオ720°は超ムズい。以前はワンメイク限定のトリックだったんですけどね。

400ポイント

[Back Flip]　[↓＋●]

後方宙返り。トリック単体のポイントも４００ポイントと高ポイントながら着地が難しいなどそれなりのリスクも…。インディーやメランコリーグラブなどと組み合わせてメイクするといいだろう。
［ボーダーの声］バックフリップといえば、やはり３Ｄトリックの元祖であるピーター・ラインを思い浮かべますね。このゲームですらダブルバックフリップをメイクするのは難しいのに、実際のスノーボードでトライしちゃうんですからね…。ジミー・スコットやマックス・プロツェネッダーなども得意としているトリックですよ。

Caution!

実際のスノーボードでメイクされるロデオフリップは、一般的に540°以上のヨコ回転がミックスされたものをロデオフリップと呼んでいる。ということは仮にオーソドックスなロデオフリップを行った場合、レギュラーならグーフィースタンス、グーフィーならレギュラースタンスでの着地となるわけだ（フェイキーで着地）。もちろん、ロデオフリップ720°ならば、テイクオフ時のスタンスと同じ（レギュラーならレギュラー）スタンスで着地することになる。しかし、このゲームでのロデオフリップは、レギュラーならレギュラー、グーフィーならグフィーで着地してしまう。画面上のライダーのモーションを見る限り2回転（720°）回してるようには見えない。つまり、ヨコ回転が360°しか行われていないのだ！　ということは、このゲームで実際のロデオフリップをメイクするには、あと180°ボードを回してやる必要がある、ということなのである。

ロデオフリップはR2キーを押して、あと180°回してやろう！
[→＋●＋L2(180°)]

スピンはこうやって繰り出せ！

ボードをヨコ回転させるには２つのやり方がある。１つはジャンプして空中に浮いている時に方向キーを押す、するとボードはその方向へゆっくりと回り出す。これはトリックをメイクしたあと着地時のボードの調整に用いるといい。２つめはジャンプして空中にいるときにＬ２ or Ｒ２を１回入力する。すると１回入力するごとに180°ずつ回転していくので、これを何回か押すことによって回転数を増やしていくことができる。360°2回、540°なら3回、といった感じだ。チャレンジしてみよう。

←同じ回転でも、方向キーとＬ２＆Ｒ２ボタンでは回転の速度はもちろん、用途が異なるので状況に応じたスピンを上手に使い分けられるようになろう。

空中時での回転コマンド一覧

→	ボードを右に回す
←	ボードを左に回す
↑	ボードを上に回す
↓	ボードを下に回す
Ｌ２	180°ずつ左にスピン
Ｒ２	180°ずつ右にスピン

知って得する豆知識

ワールドカップ、そしてオリンピックと数多くの大会が存在するスノーボードだが、実はＵＳオープンこそ事実上のオリンピックと呼ばれているのは有名な話。その理由は、ハーフパイプキング、テリエ・ハーコンセンをはじめとするコンペンション（大会）にはめったに参加しないライダーが多数参加するからなのだ。しかも、彼らにとってはＵＳオープンは特別な存在らしい。次元が違うスーパートリックを見たかったら、ＵＳオープンは要チェックだ。

ギャラリーを魅了するトリックを伝授！

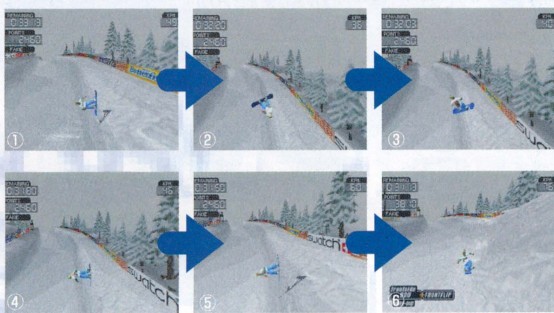
トリックをメイクするための基本動作を覚えたら、スノーボードの醍醐味であるギャラリーを魅了するトリックにチャレンジしよう！　ゲームの世界だけにしかないような超難易度トリックを紹介したってつまらない。そこで、ここでは世界の有名プロスノーボーダー達が実際にメイクしたスーパートリックの数々を紹介していこう。これでキミも憧れのプロボーダーに1歩近づくことができるはずだ！

98年のUSオープンで誕生したスーパートリック！

■ウェットキャット（Mc TWIST900°）

難易度　バーチャル　★★★★★
　　　　リアルワールド　★★★★★

［↑＋●からL2（900°）］

98年のUSオープン、ハーフパイプコンテストの決勝でプロライダー、トッド・リチャードが見せたスーパートリック！

［ワザの出し方］このトリックをメイクするにはアプローチスピードはもちろん、トリックパワーメーターの最大値と、リップを抜け出すときの踏み切るタイミングがいかにシンクロするかがカギ。ポイントとしては、フロントフリップをしてからヨコ回転の動作に入るのではなく、ヨコ回転を先行動作させフロントフリップを最後につけ足す、といった感覚の方がトリックを決めやすい。

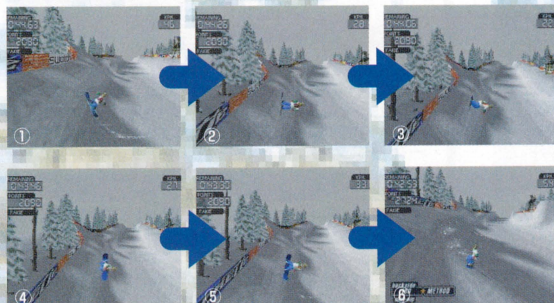
※このゲームではフロントフリップ＋180°がマックツイストに限りなく近いくモーションなので、そのことからレギュラーならバックサイドの壁（左側）でフロントフリップ900°（バックサイド900°＋フロントフリップ）を行ったモーションがマックツイスト900°に一番近いと考えられる。実際のマックツイスト900°とは、ここ数年バックサイド540°に頭を入れ込んできたマックツイストが支流になっている。つまり、マックをメイクすれば既に540°は完了していることになり、後はヨコ回転を360°つけ足してやるだけでマックツイスト900°は完成なのだ。しかし、このゲームにはマックツイストのコマンドが用意されておらず、かつ画面に表示されるトリック名と実際のトリックの流れをできる限り近づけるということから、回転数などギャップが生じてしまうのが残念。

玄人好みのシブ〜イトリック！

■Backside 180° to Method GRAB

難易度　バーチャル　★
　　　　リアルワールド　★★★

［バックサイド側に180°回転（レギュラーならL2）させた後に、右下＋×］

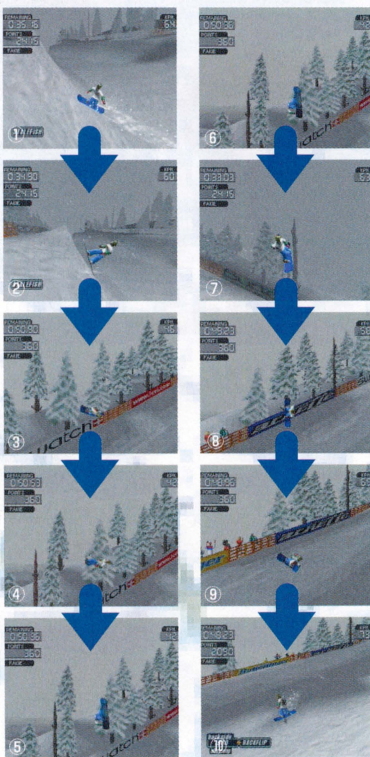
ワンメイクやフリーラン時のゲレンデトリックとして使用される玄人好みのトリックだ。フリーランのとき自然にできたランプ（雪の山）などを利用して、さりげなくこのトリックをメイクしていければ超クール！　テリエ・ハーコンセンやピーター・ライン、デバン・ウォルシュなどが得意とするトリックの1つでもある。

［ワザの出し方］レギュラースタンスならジャンプと同時にL2キーを1回押し、素早く右下＋×ボタンでメソッドのコマンドを入力するだけなので、誰でもスグにメイクできるようになるだろう。ゲームとしては決して高得点をマークできるワザではないが、ギャラリーを沸かせるテクという意味ではシブさを感じさせるツウ好みのテクニックだ。

※ここで紹介するトリックは、実際にプロライダー達がメイクしているトリックを、制限のあるゲームの中でどれだけ近く表現し、そのトリックを疑似体験をすることができるか!?　というのがコンセプトです。そのため、実際のトリックとここで紹介するゲームのトリックではトリックのモーションはもちろん、回転数など大きなギャップが生じてしまう場合も多々あります。あくまでもトリック名に表示（コンボも含め）されるトリック名と実際にライダーがメイクしているトリックの流れを同じように表現しようとしているので、その辺は御了承下さい。

3回転のスピントリックはヨコ回転系の最高峰！

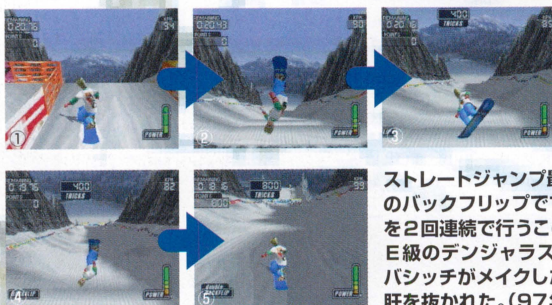
■FAKIE to 1080°

難易度　バーチャル　★★
　　　　リアルワールド　★★★★★

［スイッチスタンスでエントリー、ジャンプ後、オープンサイド（フロントサイド側）に1080°（L2 or R2を1080°分）回す］

ヨコ回転のトリックの中ではウルトラD級！　プロの中でも1080°回せるライダーは数少ない。プロライダー、ギオーム・シャスタニョールが得意としているトリックで、長野五輪で日本代表の渡辺伸一がこのワザをメイクしたのはまだ記憶に新しい。

［ワザの出し方］このトリックをメイクするためのポイントは、アプローチ速度とトリックパワーポイントにある。それほどシビアなコマンド入力は要求されないので、比較的簡単にメイクすることができるはず。回転系のコマンド入力を先行動作で入力していこう。

コイツを決めればデンジャラスキングの名はキミのもの！

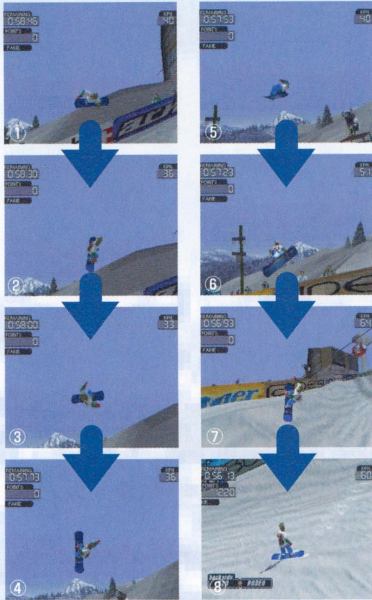
■Double Back Flip

ストレートジャンプ最高の大技。シングルのバックフリップですら難しいのに、それを2回連続で行うこのトリックはウルトラE級のデンジャラストリック！　マイク・バシッチがメイクしたときは、世界中が度肝を抜かれた。（97年USオープン）

［ワザの出し方］トリックをメイクするには、アプローチスピードはもちろん、トリックパワーメーターの最大値とリップを抜け出すときの踏み切るタイミングを、いかにシンクロさせることができるかがポイント。着地に失敗しないように速めに回転をすませ、あとは着地に全神経を集中させればいいだろう。

ハーフパイプキング、テリエ・ハーコンセンのオリジナルトリック!

■Haakonsen

難易度 バーチャル ★★★
リアルワールド ★★★★★

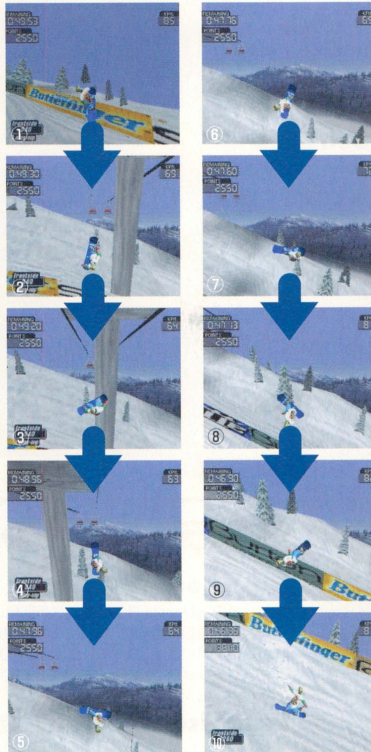
[フェイキーから、→+●、そしてオープンサイドへ720°]

ハーコンフリップとも呼ばれているこのトリックは、そのトリック名が示すように、スノーボーダーのカリスマ的存在であるテリエ・ハーコンセンのオリジナルトリックだ。ロデオフリップほど軸のズレが少なく、タテ回転が強い特徴的なトリックが強烈。

[ワザの出し方]フロントサイドウォール(パイプのフロトン側の壁)の限定トリック。動きとしてはフェイキー・ロデオ720°なので、このゲームでこのトリックをメイクするならオープンサイド側への回転を先におこなってから、その後にロデオフリップをつなげていくと決めやすいだろう。

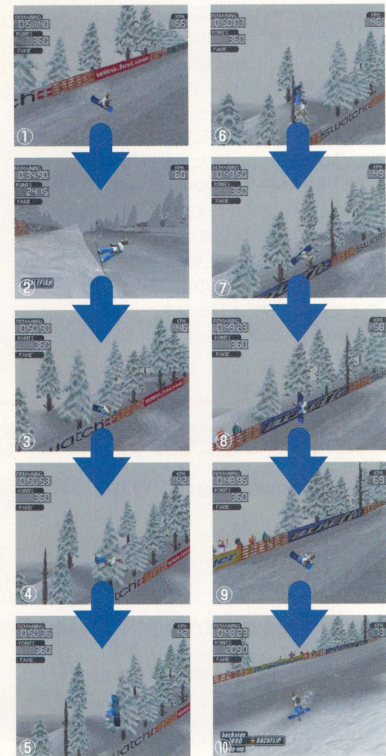
『クールボーダーズ3』ならではのスーパートリックを伝授!

■1260°

[L2orR2で(オープンサイド)に1260°分ヨコ回転]

ハーフパイプでこれだけの技をやるには、技術、度胸、そして運の3拍子が揃わなければならない。この技も、やはりアプローチスピードとテイクオフのタイミングが重要で、コマンドも素早く入力しなければならない。

■1080プラスαのスーパートリック

[L2orR2を1080°回転とその他のトリック]

実際のスノーボードでは1080°を回すには上半身の勢いも必要なので、1080°を決める時、その他のトリックを組み合わせるのは至難のワザ。そんな現実にメイクするのには皆無に等しいスーパートリックも『クールボーダーズ3』なら決められるのだ。ちなみにバックサイド1080°+ダブルバックフリップ+フロントサイドシフティーをメイクすると1トリックで3096(トリックポイント2096・コンボポイント1000)を獲得可能。

■Double Misty Flip

獲得ポイントを気にしなければ、ダブルミスティーフリップなんて究極のトリックをメイクすることだって可能なのだ! メイクするのはスポットはもちろん、タイミングやその他いろんなことが必要でなかなか苦労するんだけど、得られる得点がたった500ポイントなのはナゼ?

[←+●から←+●]

スノーボード界を震撼させた脅威のトリック!

■Backside Rodeo720°

3D系トリック全盛の中、各ライダーがこぞってトライしているのがロデオフリップだ。回転数も年を追うごとに増していき、ついにはバックサイド・ロデオ720° なるものまで登場! このトリックをメイクしたのはワンメイクコンテストでお馴染みのピーター・ライン。バックサイド・ロデオは、テイクオフの瞬間のエッジの抜き方が独特らしいのだが、今後、このトリックをメイクしてくるライダーも増えてくるだろう。ちなみに、ロデオフリップを最初にメイクしたのは、あのダニエル・フランク(4年ぐらい前のUSオープンで彼がメイク)。

■Chuk Flip

今世紀最後のスパートリックと呼ばれるチャック・フリップ。その名前の由来のとおりプロライダー、マイケル・マイケルチャックのオリジナルトリックであり、プロのライダーですら、どういった動きをしているのかキチント把握できないほどの不思議なトリックなのである。この動きをしいて解説するなら、機械体操の側転に近いイメージなのだが、側転とはまた微妙に違う。チャック本人は、このトリックをダブルでメイクしてしまうほど高いエアーを繰り出すライダーで、長野オリンピックにも出場するなど、今後が注目されている。このゲームであえてチャック・フリップを表現するなら、パイプでのフロントフリップが1番近いスタイルなのではないだろうか?

大空をキャンバスに、トリックという名の軌跡を描く!!

ハーフパイプコンテストってナニ?

パイプを半分に切ったような場所で、制限時間内にトリックを繰り出し、そのトリックの合計点で勝敗を競うハーフパイプコンテスト。これまでのハーフパイプコンテストは、2回トライした総合得点で順位を争っていたが、'97/'98シーズンからのルール変更により、3回トライをして、その中で良い得点の2つの合計点で順位を争うようになった。これはライダーが失敗を恐れ安パイ(ミスする確率が低い、比較的簡単なトリックでまとめてしまう)トリックの連続で、スノーボードのトリックが持つ醍醐味を損なわないための配慮でもある。

このようなルール変更は、ライダーにとっては失敗を恐れずにスーパートリックに挑戦できるようになるというメリットを、また見ているギャラリーには、スーパーテクニックの数々を目にすることができるチャンスが増えたメリットと、両者にとっていいことずくめのルール改正であった。このようなルール改正も『クールボーダーズ3』では採用されているので、思いっきり、そしてアグレッシブにトリックをメイクしてもらいたい。

ハーフパイプで勝つための5ヵ条!

①グラブなどのベーシックエアーをキチンと繰り出していく
②ヨコ回転系はもちろん、タテ回転、3Dまで失敗を恐れずにバッチリメイク!
③スピン系とグラブ系のコンビネーションを忘れるな!
④エアーの高さも重要なのだ
⑤着地が失敗してしまってはすべてが水の泡!

↓ハーフパイプは制限時間はあるものの、スタートからゴールまで自分の好きなように滑ることができる。得点ばかりに気をとられ、ぎこちないセッションをしていたのでは高得点のトリックをメイクするどころか、ベーシックなトリックすらメイクすることすらできない。まずは、ハーフパイプ内を自由に滑走し、かつあらゆるワザが自分の思い通りに出せるように、1つずつ確実にトリックをマスターしていく方が絶対に効率的だゾ!

ポイントに左右してくるのはランディングのみ!

Standerd Maneuvers (標準技)

グラブトリックなどのベーシックエアーをメイクしたときに採点される。ただし、回転系のトリック中に行ったグラブは標準技ではなくRotationとして採点されるので覚えておこう。

Amplitude (大きさ&高さ)

トリックの大きさ&高さを採点。リップから抜け出し、トリックをメイクするインパクトの瞬間の高さが高ければ高いほど高得点を獲得できる。

Landing (着地)

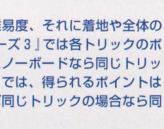
トリックをメイクした後の着地の正確さを採点。どんなにビッグなトリックをメイクしても、着地でボトムに落ちしてしまったり、転んでしまったりしたのでは減点対象になってしまう。

Rotation (回転)

スピン系のトリック(ヨコ回転、タテ回転、3D)をメイクしたときに採点されるのがこの項目。回転数が多ければ獲得ポイントも高い。また、回転中のグラブもこの項目に入るので、スピン系のトリックをメイクするときは、できるだけグラブトリックを盛り込んでいくといい。

Technical Merit (技術点)

Standerd Maneuvers、Amplitude、Landing、Rotationの4つの基準の得点をもとに総合的な採点を行う。また、ここではトリックをメイクしたときのルーティーン(トリックの流れ。構成)についてもチェックされ、同じトリックが2回続けていないか? 同じエアーばかりじゃなかったか? など細かいところまでチェックされる。ルーティーンをよく考えよう。

チェック 実際のハーフパイプコンテストでは、各ライダー達のメイクするトリックの高さや難易度、それに着地や全体の構成など、様々な角度から採点され得点をつけていくわけだが、この『クールボーダーズ3』では各トリックのポイントと着地が上手に出来たかどうか以外、得点に左右されることはない。実際のスノーボードなら同じトリックでも、メチャメチャ高さが出てるエアーと、リップをチョットだけ飛んだエアーとでは、得られるポイントは異なってくる。しかし、このゲームではとにかくワザを決め、着地さえウマくいけば同じトリックの場合なら同じだけ得点が入ってくる。つまり、高さだけは関係ないっちゅ〜ことなんだね。

これがプロライダーのルーティーンだ!

ハーフパイプで高得点をマークするには、単体のトリックそのものの難易度はもちろん重要だ。しかしワンメイクジャンプとは違い、ルーティーンがあるハーフパイプでは、いかにダイナミックかつ華麗にメイクできるかということより、トリックを構成する上で、どのような流れで数あるトリックをアピールしていくか…ということが重要なのである。そこで、世界トップライダーの各大会におけるルーティーンを一挙紹介! コイツを参考に、自分だけのオリジナルのルーティーンを見つけ出して友達にバッチリ差をつけちゃおうぜ!

●テリエ・ハーコンセン
マックツイスト → ミュートグラブ → トウィーク → フロントサイド・インディノーズボーン → 540°インディグラブ → メソッド・トゥー・フェイキー → 180°メソッド

●トッド・リチャード
インディグラブ → メランコリー → 2グラブ → マック ツイスト・ミュートグラブ → インディグラブ → ハーコ ンフ リッ プ → 540°メランコリーグラブ

●マックス・プロツェネッダー
スティルフィッシュ → インディグラブ → メソッド → ミュートグラブ → フロントサイド720° → クリップラー

●ファビアン・ローラ
720°トゥー・フェイキー → 360°スティルフィッシュ → ハーコンフリップ → メランコリーグラブ → メランコリーグラブ → メランコリーグラブ → インディグラブ

●ダニエル・フランク
メソッド → インディグラブ → マックツイスト → 360°インディグラブ → 720°トゥー・フェイキー → メランコリーグラブ → ロデオフリップ

ロマンチックよりもドラマチックを選ぶ！

ビッグエアーコンテストってナニ？

ビッグエアーコンテストという競技名の通り、トリックのデカさと難易度で順位を競い合うのがこの競技。別名ワンメイクジャンプとも呼ばれ、１回のジャンプでの得点の高いトリックをメイクした者が勝利者になることができる（３回飛んで、そのうち得点が高い２つのエアーの総合点で競う場合もある）。

ビッグエアーで勝つための4ヵ条！

①アプローチスピードが肝
②アプローチラインと踏み切り位置がポイント
③スピン系とグラブを組み合わせ、複雑なトリックをメイクしろ
④着地は確実に！

↑大技・ロデオフリップをキメた瞬間。実際のビッグエアー（ワンメイクジャンプ）コンテストでも、このような大技が炸裂している。日本人プロライダーでは、山崎勇亀がこのビッグエアーを得意としている。

ポイントに影響するのはやっぱり着地！

Speed
ジャンプしたときのスピードの速さを採点。速度が速ければ速いほど高得点をマークできる。

Grab
グラブのみの採点。グラブトリックにより得られる得点も変わってくる。

Spin
ジャンプ中にメイクしたスピンを採点。回転が多いほど得られるポイントもアップ。３Ｄ系トリックではさらに得点が高い。

Distance
ジャンプ台から着地地点までの飛距離を採点。

Fakie
トリックにフェイキーでエントリーすると得点アップ！

Landing
安定した着地ができたか、着地時にボードがキチンと正面を向いていたかなどが採点対象。

チェック
実際のビッグエアーにはこれらの細かい審査基準が存在する。しかし、この『クールボーダーズ３』では基本的にトリックをメイクし、着地さえうまくいけば得点を稼ぐことができる。つまり、ここに挙げた細かい採点基準はゲームそのものにはまったく関係はない。しかし、スノーボードのゲームなんだから、実際のルールを知っておいても損はないし、実際のルールをアタマにおきながらビッグエアーコンテストを楽しむことによって、また一味も二味も違った感覚でプレイを楽しめるようになるだろう。リアルさを知ってこそ、ゲームの面白さもわかるのだ！

コマンドはしっかり把握しよう！

適当にボタンを押してるだけでも、それなりにトリックを楽しめてしまう。これはコマンドをスマートにしたので仕方がないことだが、あまり複雑なコマンド入力を要求されても、誰もが楽しむことができない。シンプルになったトリックコマンドぐらい、プレイするならキッチリと把握しておこう。コマンドを完璧に把握することが高得点をマークする秘訣だ。

多彩なカメラアングルでリプレイ機能も充実！

自分の滑りを４方向から４通りのリプレイ機能で鑑賞することが可能！　リプレイ中に×ボタンを押すことによってカメラ位置を繰り替え違ったアングルから見ることもできる。また今回からは、な！何と!!　スロー再生（リプレイ中に←キー）＆静止（リプレイ中に↓キー）まで搭載!!　この機能をバッチリ使って自分の滑りをじっくりチェックだ!!

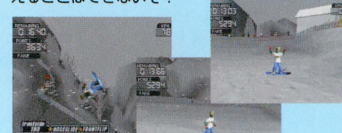
『クールボーダーズ3』ならではのワンメイクテクを伝授！

実際のスノーボードで開催されるビッグエアーコンテストは、１回のジャンプで得点を獲得していく。しかし、この『クールボーダーズ３』ではジャンプ台に入るアプローチの段階で得点を稼ぐことが可能なのだ。その方法とは２つのパターンがあるので、それぞれバッチリ紹介しよう！

長～いアプローチを利用しろ！

トリックをメイクするジャンプ台まで続く、長～い道。そのまま滑走していっても最高速度の上限で詰まってしまい、コレ以上速度をあげてもトリックに影響してくるとは思えない、と感じたことはないだろうか？　そこで是非活用してもらいたいのが、このテクニック。ビッグエアーのスタートと同時にFrontside NoseslideかBackside Noseslideコマンドを入力、これでトリックポイントを５０稼いだら、即座にしゃがんでジャンプ準備。少なくても５０ポイントは稼ぎ出せたはずだぞ！　POWDER HILLでのワンメイクジャンプで特に有効なテクニックだ。

ジャンプ台だけが見せ場だと思うな！

ビッグエアーコンテスト会場によっては、ジャンプ台の場所以外にもトリックがメイクできるところがたくさんある。こういったメイキングスポットを上手に利用しながら、どんどんトリックをメイクしていかないと、コースレコードを塗り替えることはできないぞ！

トリックには相性があることを覚えておこう！

闇雲にトリックをつなげていけばいいってもんじゃない。同じようなトリックに見えても、実はトリックそれぞれに相性というものが存在する。中には絶対に組み合わせが不可能なトリックもあるので、それらはどういった組み合わせなのか、キチンと把握してプレイしよう。

グラブ系とスピン系の相性は抜群！

←例外はあるものの、スピン系とグラブ系のコンビネーションは相性抜群！　スピン系のトリックは、確実にグラブ系の技につないでいけ！

回転方向が異なるスピンは相性最悪！

→右回転中に左回転の入力や、バックフリップ中にフロントフリップのコマンドを入力してたのでは、高得点をマークするどころか、たいしたトリックができないまま着地まで失敗する恐れがある。回転方向は同じ方向で組み合わせろ！

種類が異なる回転ならOKの場合も!!

→ヨコ回転中にロデオフリップなど、回転の種類が異なるものなら上手くかみあうこともある。このトリックは高得点を得られる確率が高いトリックでもあるから、相性をチェックしてくれ！　できたらスゴイ！

スタイルにあったベストパートナーを見つけ出せ！

スノーボーダーにとって命の次に大切なモノといえばやっぱボードでしょ！　キミのライディングスタイルはもちろん、個性や主張が明確に表れてくるギアだからこそ自分のスタイルを表現してくれるベストパートナーを選びたい。

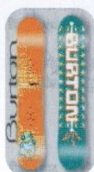
ハーフパイプやワンメイクなどで威力を発揮！
[フリースタイルモデル]

トリックをメイクするのに適したボードがこのフリースタイルボードだ。トリックパワーメーターのポテンシャルに優れ、他の種類のボードと比べてもトリック後のランディングも抜群の安定感を誇る。

●SPECIAL
MAX SPEED ★
RESPONSE ★★★★★★★★★
STABILITY ★★★★★★★★★

→扱いやすさを考慮したビギナー向けモデルがコレ。

●CHOPPER
MAX SPEED ★
RESPONSE ★★★★★★★★★
STABILITY ★★★★★★★★★

→キッズモデルだけに扱いやすさは抜群！　だけどスピードに難点が…。

●PUNCH
MAX SPEED ★★
RESPONSE ★★★★★★★★★★
STABILITY ★★★★★★★★★★

→CHOPPERの上級モデル。キッズ用なので、安定感と扱いやすさは最高！

●CANYON
MAX SPEED ★★
RESPONSE ★★★★★★★★
STABILITY ★★★★★★★★★★

→ボード幅が広くパウダーランにベストマッチ！

●CONCEPT
MAX SPEED ★★
RESPONSE ★★★★★★★★★★
STABILITY ★★★★★★★★★★

→レスポンス、安定感ともに優れているので安定した着地を実現。

●BALANCE
MAX SPEED ★★★★
RESPONSE ★★★★★★★
STABILITY ★★★★★★★★★★★

→テリエも愛用するバランスシリーズ。トリック重視のキミへ。

●CUSTOM
MAX SPEED ★★★★★★
RESPONSE ★★★★★★★★
STABILITY ★★★★★★★★★★★★

→センターにカーボンを採用し、安定感をアップ！スピードも出るぞ!!

●WAARA
MAX SPEED ★★★★★★★★
RESPONSE ★★★★★★
STABILITY ★★★★★★★★★★★★★

→スピードと安定感に優れたモデル。ワンメイクジャンプにベストマッチ！

●BRUSHIE
MAX SPEED ★★★★★★★★★★
RESPONSE ★★★★★★
STABILITY ★★★★★★★★★★★★★★

→ブラッシーのシグネチャーだけに抜群のパフォーマンス！

●FL
MAX SPEED ★★★★★★★★★★★
RESPONSE ★★★★★
STABILITY ★★★★★★★★★★★★★★★

→ブライアン・イグチが開発に携わったモデル。潜在能力は最高の1本。

操作性に優れ、あらゆるコンディションに対応！
[フリーライドモデル]

滑走時の操作性に優れ、スピードもアルペンボードとまではいかないが、フリースタイルボードと比較したらかなりのもの。また、トリックにもある程度対応できるので、オールラウンドに活用できる。

●CHARGER
MAX SPEED ★★★★★★★★
RESPONSE ★★★★★★
STABILITY ★★★★★★

→全てにおいてバランスのとれたモデル。

●MOTION
MAX SPEED ★★★★★★★★
RESPONSE ★★★★★★★★★★★
STABILITY ★★★★★★

→カスタムとスーパーモデルの美味しい部分を融合！　扱いやすい板だ。

●SWATCH
MAX SPEED ★★★★★★★★
RESPONSE ★★★★★★★
STABILITY ★★★★★★★

→スピード、レスポンス、安定感とバランスが取れたモデル。

●SUPERMODEL
MAX SPEED ★★★★★★★★★
RESPONSE ★★★★★★★★★★★
STABILITY ★★★★★★★

→深雪を滑走するために開発されたモデル。ダウンヒルなどで使ってみてはどう？

●MOUNTAIN
MAX SPEED ★★★★★★★★★
RESPONSE ★★★★★★
STABILITY ★★★★★★★

→スピード重視のボードなので、ダウンヒルなどで使うといいだろう。

●ELEMENT
MAX SPEED ★★★★★★★★★★
RESPONSE ★★★★★★★★★
STABILITY ★★★★★★★★★

→スピード、操作性、安定感と三拍子揃ったモデル。

●TIMELESS
MAX SPEED ★★★★★★★★★★★
RESPONSE ★★★★★★
STABILITY ★★★★★★★★★★

→ボードパークからダウンヒルまで幅広く対応！　優れモノだ。

●FREEDOM
MAX SPEED ★★★★★★★★★★★
RESPONSE ★★★★★★★★★★★
STABILITY ★★★★★★★★★★

→あらゆるゲレンデコンディションに対応できる万能モデル。

●MAHAFFEY
MAX SPEED ★★★★★★★★★★★★
RESPONSE ★★★★★★
STABILITY ★★★★★★★★★★★

→バランスのとれたモデルだけにあらゆるゲレンデに対応するはず。

●JOHAN
MAX SPEED ★★★★★★★★★★★★★
RESPONSE ★★★★★★
STABILITY ★★★★★★★★★★★★

→スピードと安定感に優れ、パークからダウンヒルまでカバー！

スピード重視のカッ飛び派はコイツで決まり！
[アルペンモデル]

スピードをとことん追求したモデルだけに、トリックなどをメイクするにはかなり辛い。アルペンボードは、フリースタイルモデルとは正反対の特性を持ったボードといえる。

●WIRE
MAX SPEED ★★★★★★★★★★★
RESPONSE ★★★★★★★★★★★★★
STABILITY ★★

→安定感よりも、とにかくスピードというライダーに!!

●FACTORY PRIME
MAX SPEED ★★★★★★★★★★★
RESPONSE ★★★★★★★★★★★★★★
STABILITY ★★

→スピードと操作性を優先！　乗りこなせれば速いぜ!!

●ULTRA PRIME
MAX SPEED ★★★★★★★★★★★★★★★
RESPONSE ★★★★★★★★★★★★★
STABILITY ★★

→ハイグレードモデルだけ抜群のパフォーマンスを秘める。

今シーズンのニューモデルがゲームに登場！

用意されたボードの中には「バートン」や「ライド」といった人気スノーボードメーカーの最新モデルが登場！　憧れのプロライダーと同じモデルのボードに乗って、ゲレンデをカッ飛んでみてはいかが!?

ボードデータの見方

MAX SPEED　最高速度を示したもの。★の数が多いほどスピードが出る。
RESPONSE　ボードの操作性（コントロール性能）を示したもの。★の数が多いほど曲がりやすい。
STABILITY　安定性を示したもの。★の数が多いほど安定感が増し、転びにくくなる。

こんなモノまであるんだぜ！多彩なモードでプレイヤーのハートをガッチリキャッチ!!

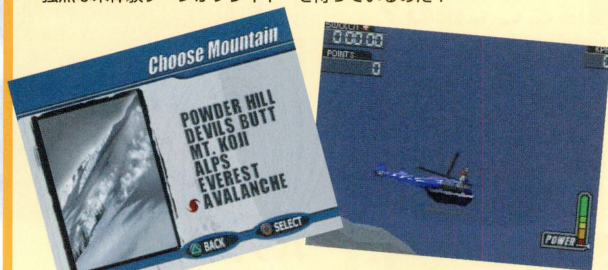
隠しキャラ&スペシャルボードをゲット！

各シングルイベント（ダウンヒル、ハーフパイプ、ビッグエアー、ボードパーク）のプロレベルである条件を満たすと、隠しキャラまたはスペシャルボードが出現！　どんな条件を満たせば出現するのかは次の表を参考にしながら、さっそくトライしてみてほしい。

※キャラクターは、どこの競技またはエリアで条件を満たせば誰が使えるというのではなく、決まった順番（EDDIE → MARS → KIMBER → IRVING → BOB → JOSHUA → COOL → BURG）に使えるようになっていきます。

	Down Hill	Half Pipe	Big Air	Board Park
Powder Hill	キャラ	キャラ	FREE STYLE	FREE RIDE
Devil' Butt	FREE RIDE	キャラ	FREE STYLE	キャラ
Mt.Koji	ALPINE	キャラ	キャラ	FREE RIDE
Alps	FREE RIDE	FREE STYLE	FREE STYLE	FREE RIDE
Everest	ALPINE	FREE STYLE	キャラ	キャラ

ボードやキャラクターだけじゃない！究極のコースがキミの挑戦を待っている!!

Mt.Kojiをクリアーすると、ALPS山脈が登場！　そしてそのALPS山脈をクリアーすると、な！　何と!!　世界最高峰のEVERSTが出現する。おっと、こんなんでビックリしてちゃいけません、その最高峰の山をクリアすると…。おっと、あとは自分自身の手で確認してくれたまえ。強烈な未体験ゾーンがプレイヤーを待っているのだ！

↑実際にこんなとこ滑ったら、確実にあの世行きです。ゲームだからできるんですね〜、やっぱり。

な、何だ？　このキャラクターは!?

頭が大きいキャラクターでプレイできるデカ頭モードという隠しモードを搭載！　やり方は簡単で、トーナメントモードのネームエントリーのところで「BIGHEADS」と入力するだけでOK。デカ頭モードでプレイしてもタイムやトリックにはまったく影響ないので、安心してプレイできる。気分転換には最高だ！

PROFILE

平井信幸
ひらい・のぶゆき

1971年生まれ。スノーボード歴10年。フリースタイルからアルペンまで、オールラウンドにこなす、史上最強？のスノーボードライダー。得意技はバックサイドメソッド、バックフリップ。ダチョウ倶楽部の寺門ジモンにスノーボードを教えた。目標とするライダーは、マック遠藤。

コレだけは知っておきたい正しいスノーボード用語解説

●アルペンボード
スラロームやジャイアントスラロームといったタイムを競うアルペン競技用に開発されたボード。スピードを追求しているぶん、トリック向きではない。フェイキースタンスでは滑走性も悪く操作性も最悪なので、フェイキーで乗ることは、よほどのことがない限りありえない。

●インバーテッド
装着しているボードが、自分の頭の位置よりも上に来るようなトリックを決めたときをインバーテッドという。フロントフリップやバックフリップなどエアー系のトリックのときは、インバーテッドエアーと呼び名が変わる。

●エアー
フリースタイルでのジャンプトリック全般を意味する。

●オーリー
後ろ足に重心を溜め、前足を持ち上げると同時に後ろ足も体に引き寄せる。ボードのフレックスを利用してジャンプするテクニック。

●オールラウンドボード
スピードを優先させたアルペンモデルと、トリックをメイクするための機能を優先させたフリースタイルモデルの中間的存在。このゲームでいえばフリーライドボードがこの位置にあたる。しかし注意してほしいのは、一言でオールラウンドといっても、アルペン色が強いタイプのモデルもあればフリースタイル色の強いモデルもある。

●オープンサイド
フロントサイドと同じことを意味する。主にスピン系のトリックの解説のときなどに用いられる用語で、フロントサイド側にボードを回すときに、オープンサイドへ回すという感じで表現する。

●グラブ
トリックの一種で、空中に飛びあがったボードの一部をつかむことを意味する。このときのボードのつかむ位置や、つかむ腕、そして姿勢などによりワザの名称が異なる。

●グランドトリック
斜面を滑走中に行うトリックのこと。昔はジブトリックともよばれていた。

●スピン
空中で回転することを総称でスピン系と呼んでいる。

●3D
ヨコ回転とタテ回転を同時に行い、かつ回転の軸をズラしたトリックを意味する。ロデオやミスティが代表的な技。初めてミスティをやった、ピーター・ラインが3Dの元祖。

●2グラブ
1回のジャンプで2回ボードをグラブするトリックのこと。

●テール
ボードの後端部分のこと。

●トゥーサイド
スノーボードを履いたときのつま先側を意味する。

●トリック
フリースタイルで行うワザの総称。

●ノーグラブ
シフティーやシャッフルといった、体をひねっただけでボードをグラブしないトリックのこと。

●ノーズ
ボードの先端部分。

●ヒールサイド
スノーボードを履いたときのカカト側のこと。

●フリースタイルボード
トリックをメインに行うために開発されたボード。ノーズとテールの形状が同じツインチップモデルなどが有名。パイプやワンメイクに適している。

●フレックス
ボードの軟らかさのこと。

●ボードパーク
スノーボード専用のゲレンデで、レールやドラム缶といったものから、クォーターパイプやジャンプ台など、トリックを楽しむために人工的に作られた場所。

●メイク
ハーフパイプやビッグエアーコンテストなどでトリックを決めることを意味する。

●ルーティーン
ハーフパイプでのトリックの順番のこと。どんな順番でワザを繰り出していくのかも採点基準になる。

●ワンメイクジャンプ
ジャンプ台を利用して1回のジャンプでどれだけのトリックができるかを競う競技。呼び方が異なるだけで、基本的にはビッグエアーと同じである。

5路線10区間を夢を乗せて走り抜け！

電車でGO!2

PS 電車でGO!2
■タイトー■3月18日発売予定■5800円
■シミュレーションゲーム■1人プレイ■デュアルショック対応

快適運転講座

5つの地方の路線を走破するには、多くの情報を理解する必要がある。まずは、停車・定通の基礎をマスターして、各路線に挑戦しよう！

定通 全区間走破のためのキーワード

時刻と残り距離から適正速度を読み取れ

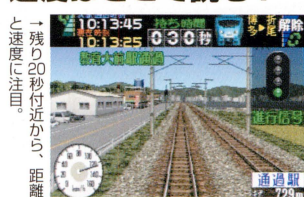
『電GO!2』の各路線（大阪環状線103系を除く）には、通過駅が存在する。これには停車駅同様、通過時刻が定められており、これに遅れると持ち時間が引かれていく。また、早着が重なると減速信号が点灯するので、飛ばしすぎてもいけない。

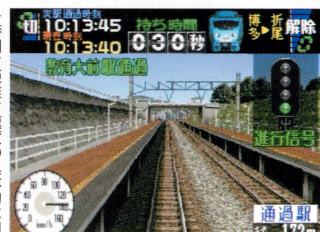
定通を取るためには、適正な速度で走行することが不可欠だ。そのためには、

①通過駅までの距離
②通過駅までの残り時間

――から適正速度を算出し、速度調整を行うことが必要になってくる。区間によってダイヤに余裕があったり、逆になかったりするので、その場その場に応じた判断が必要だ。ちなみに計算上では、時速120kmで走行した場合、100mは3秒。1秒あたり33.3m進むことになる。

速度はどこで読む？

→残り20秒付近から、距離と速度に注目。

→時間、距離、速度の具体的な関係は、実際に体感して覚えるのみ。

←速度を加減して、計算上の適正速度に。

バッチリ定通

←1秒の狭い枠の中に収めるには、相応の練習が必要。

停車 0mでピッタリ止めろ！

停止位置までの微調整をマスターしよう

停車は『電GO!』シリーズの基礎の基礎。停止位置を目標に、基本的には次のような手順で電車を停止させる。

①【残り700～500m】停止位置が近づいてきたら、ブレーキを緩やかに入れ、減速を始める。

②【残り300～200m】この時点で、時速70km程度に落ち着かせる。

③【残り150～80m】ブレーキを緩め→強め(6～8)に入れ減速。時速30～40kmまで落ちたら、ブレーキを3～4に緩める。

④【残り20m付近まで】ブレーキを弱めに入れて調節。時速20→10km付近に緩やかに落とす。

⑤【停車】時速10km→5kmに落とし、ブレーキを弱めに加減。

←上級以上では0m停車だけが合格とされる！

今回は 全区間データを満載!!

次のページからは、全路線の定刻ダイヤを掲載した。なお、これはノーマル設定でのものである。

また、登場する10の走行区間について、距離や標識、隠し警笛の情報を掲載した。速度制限標識は、掲載の場所で区間進入となるので、その手前での減速を。また、同じ区間でも距離が違う場合があるが、これは発着ホームが違うためだ。ちなみに、「セクション区間」では、開始から終了までマスコンを切って走行すること。所定のボーナスが加算される。

記号の説明

- ☒ 警笛鳴らせ
- ☒ 隠し警笛
- ／ セクション区間予告
- ／ セクション区間の始まり
- 60 ここから速度制限
- ⧓ 速度制限解除
- ○ セクション区間の終わり
- 信号（ほくほく線初級のみ）

全線全列車・距離・時刻表

ほくほく線

	距離	【HK100系初級】		【HK100系上級】		【681系はくたか】	
直江津	1639m	発	5:56:00	発	5:56:00	発	15:56:00
黒井	1694m	(通過)	5:57:40	(通過)	5:57:40	(通過)	15:57:25
犀潟	1340m	着	5:59:05	着	5:59:05	(通過)	15:58:40
	1327m	発	5:59:35	発	5:59:35		
くびき	1799m	着	6:01:25	着	6:01:20	(通過)	15:59:45
	1756m	発	6:01:55	発	6:01:50		
大池いこいの森	946・949m	(通過)	6:02:55	(通過)	6:02:50	(通過)	16:00:15
うらがわら	1429m	着	6:04:05	着	6:03:55	(通過)	16:00:55
	1405m			発	6:04:25		
虫川大杉	1089・1088m			(通過)	6:05:40	(通過)	16:01:25
ほくほく大島	1830m			着	6:07:15	(通過)	16:02:15
	1853m			発	6:07:45		
まつだい	2286m			着	6:10:05	(通過)	16:03:15
				発	6:10:35		
十日町	3910m			着	6:14:20	着	16:05:40
	3950m			発	6:14:50	発	16:06:10
しんざ	664・618m			(通過)	6:15:40	(通過)	16:07:30
美佐島	866・869m			(通過)	6:16:10		
魚沼丘陵	2330m			(通過)	6:17:55	(通過)	16:08:35
六日町	1410・1548m			着	6:19:25	着	16:10:05

→PS版第2弾発売に伴って、鉄ちゃんもリニューアル！
←→各駅の発車時刻は、始発駅を除き、定時到着時刻から30秒後として算出したもの。実際には信号待ちのためこれより発車は遅れる

京浜東北線

	距離	【209系快速】	
品川	1659m	発	15:29:00
田町		着	15:31:00
		発	15:31:30
浜松町	863m	(通過)	15:32:25
新橋	864m	(通過)	15:33:10
有楽町	894m	(通過)	15:33:50
東京	707m	着	15:34:35
	915m	発	15:35:05
神田	638m	(通過)	15:36:00
秋葉原		着	15:36:40
	683m	発	15:37:10
御徒町	552m	(通過)	15:38:00
上野		着	15:38:45

秋田新幹線

	距離	【中級】		【特級】
秋田	1729m	発	9:22:00	13:48:00
四ツ小屋	1451m	(通過)	9:23:25	13:49:20
和田	1387m	(通過)	9:24:20	13:50:10
大張野	2051m	(通過)	9:25:10	13:51:00
羽後境	1690m	(通過)	9:26:25	13:52:15
峰吉川	1154m	(通過)	9:27:25	13:53:15
刈和野	1469m	(通過)	9:28:05	13:53:50
神宮寺	1524m	(通過)	9:28:50	13:54:30
大曲	——	着	9:30:20	13:55:55
盛岡	9741m	発		14:15:00
新花巻		着		14:20:00

大阪環状線

	距離	【103系】		【223系快速】	
大阪	579m	発	16:35:00	発	14:33:00
福島		着	16:36:00	(通過)	14:33:45
	860m	発	16:36:30		
野田		着	16:37:45	(通過)	14:34:20
	913m	発	16:38:15		
西九条		着	16:39:45	着	14:35:10
	1103m	発	16:40:15	発	14:35:40
弁天町		着	16:41:45	着	14:37:05
	1528m	発	16:42:15	発	14:37:35
大正		着	16:44:15	(通過)	14:39:15
	1140m	発	16:44:45		
芦原橋		着	16:46:15	(通過)	14:39:55
	524m	発	16:46:45		
今宮		着	16:47:45	(通過)	14:40:20
	990・1006m	発	16:48:15		
新今宮		着	16:49:45	着	14:41:30
	1095・1039m	発	16:50:15	発	14:42:00
天王寺		着	16:51:45	着	14:43:25

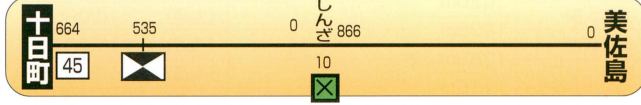
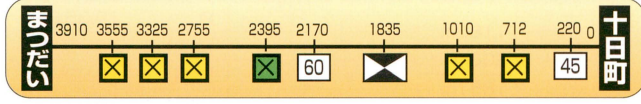
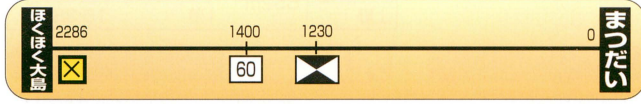
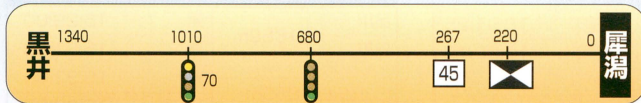
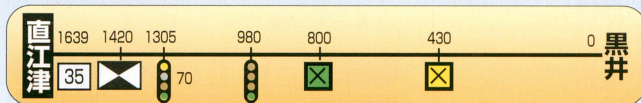
鹿児島本線

	距離	【快速813系】		【ソニック883系】	
博多	1180m			発	10:05:00
吉塚	806m			(通過)	10:06:15
箱崎	1851m			(通過)	10:06:40
香椎	1020m			(通過)	10:07:45
九産大前	1299m			(通過)	10:08:15
筑前新宮	1759m			(通過)	10:08:55
古賀	1116m			(通過)	10:09:45
千鳥	917m			(通過)	10:10:20
福間	1205m			(通過)	10:10:50
東福間	1449m			(通過)	10:11:40
東郷	1661m			(通過)	10:12:25
赤間	1025m			(通過)	10:13:15
教育大前	2144m			(通過)	10:13:45
海老津	1812m			(通過)	10:14:50
遠賀川	965m			(通過)	10:15:45
水巻	1105m			(通過)	10:16:15
折尾				着	10:17:30
	1989m	発	8:05:45	発	10:18:00
黒崎		着	8:07:45	着	10:20:00
	1124m	発	8:08:15	発	10:20:30
八幡		着	8:09:45	(通過)	10:21:45
	1333m	発	8:10:15		
枝光	782m	(通過)	8:11:30	(通過)	10:22:25
戸畑		着	8:12:30	(通過)	10:22:50
	783m	発	8:13:00		
九州工大前	1507m	(通過)	8:13:55	(通過)	10:23:10
西小倉	763m	(通過)	8:14:45	(通過)	10:24:00
小倉		着	8:15:45	着	10:25:15

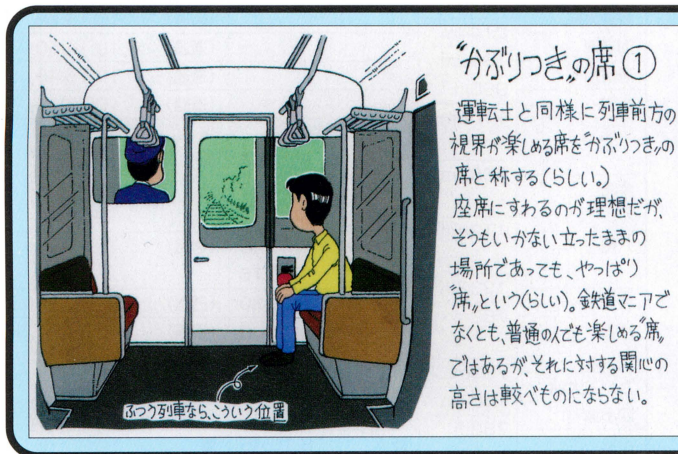
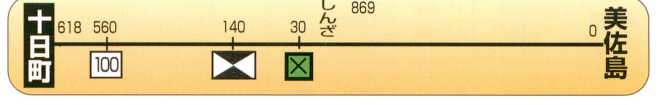
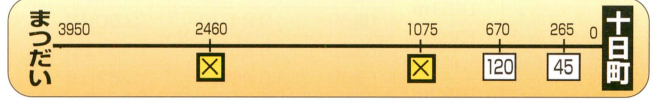
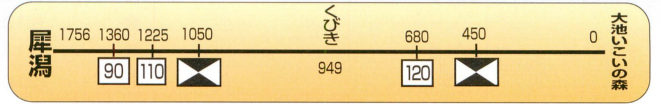
ほくほく線

【上級】まずは犀潟での時速45km制限。駅直前の2つ目の踏切まで落ちていれば大丈夫。うらがわら以降、4カ所ある時速60km制限に十分注意を。

【特級】うらがわら直後までと、魚沼丘陵手前の速度制限に要注意。

↓特級では、予告を見てからの減速では絶対間に合わない。場所をしっかり覚えて、事前に減速をしておくように。

↑上級の時速60km制限。近づいてきたら時速80km付近まで落としておき、予告が出たらブレーキを7に入れて減速すれば十分。

HK100系快速 初級 上級

681系特急はくたか 特級

"かぶりつき"の席①

運転士と同様に列車前方の視界が楽しめる席を"かぶりつき"の席と称する(らしい)。座席にすわるのが理想だが、そうもいかない立ったままの場所であっても、やっぱり"席"という(らしい)。鉄道マニアでなくとも、普通の人でも楽しめる"席"ではあるが、それに対する関心の高さは較べものにならない。

←快速電車が運転されているのは、朝と夜のみ。虫川大杉はゲームでは通過だが、実際の快速電車では停車駅となっている。また、黒井駅は信越本線(柏崎方面)の電車のみ停車で、ほくほく線直通電車はすべて通過する。

(電車でGO!こぼれ話①)北越急行…全国各地の国道沿いなどに続々と発生しているのが「道の駅」。その「道の駅」と鉄道の駅が全国で初めて合体したのが「松代駅」。「道の駅」の名は「まつだいふるさと会館」。

秋田新幹線

中級も特級も、標識の位置は同じ。いずれにしろ、場所をしっかり覚えておくことが必要となる。

速度制限は四ツ小屋駅通過後ら、90・90・80・90の順にあり、神宮寺駅通過後に時速100km制限。大曲駅は時速55km進入となる。

秋田 ―― 大曲

大張野駅通過前後の減速に十分注意せよ

この路線で最も注意すべきポイントがここ。大張野駅通過は、時速100〜105kmが推奨速度。通過直後、すぐにブレーキを6〜7に入れて減速すれば間に合う。

E3系こまち 中級 特級

秋田 1729 [55] ― 1445 [80] ― 1300 ― 920 ― 800 ― 700 ― 0 四ツ小屋

四ツ小屋 1454 ― 1000 [90] ― 850 [110] ― 600 ― 0 和田

和田 1387 ― 970 [90] ― 830 [110] ― 550 ― 0 大張野

大曲駅は意地でも0mでぴったり止めろ

大曲駅停車に際しては、セクション区間付近から減速を始め、時速55kmの速度制限に備える。特級の場合は意地でも0m停車を。駅構内再加速や、非常制動は厳禁。

刈和野 1469 ― 920 ― 0 神宮寺

神宮寺 1524 ― 1110 [100] ― 990 ― 955 ― 640 ― 535 ― 440 ― 205 [55] ― 0 大曲

ボーナスゲーム 盛岡〜新花巻

特級では、大曲駅にペナルティなしで0m停車すると、東北新幹線の盛岡ー新花巻間をプレイできる。

ここはATCの指定速度に従って走行するだけで、特に難しくはない。ただし、指定速度を時速3kmオーバーすると、その場でゲームオーバーとなるので注意。最後は時間が余りがちになるので、減速は早めに。

←ただ飛ばすだけなので楽チン！ でも飛ばしすぎには注意しよう。これだけ高速で走行すると、停車のための減速もかなり早めになる。

→新花巻駅構内は時速30kmで進む。あまり減速しすぎると、停止位置手前で止まってしまうので注意。もちろん、駅構内再加速は御法度。

←アーケード版の話になるが、こちらでは大曲発盛岡行きというモードもある。盛岡駅に到着すると、東北新幹線との連結が、ボーナスゲームとして用意されているのだ。ちょうど秋田ー大曲モードと盛岡ー新花巻の橋渡しをしているワケ。

(電車でGO！2 こぼれ話②) 秋田新幹線…ちょうどパンタグラフの形状変化の過渡期にあたる車両といえ、試作車ではおなじみの横から見てダイヤ形のパンタグラフだった。量産車からZグラフが採用された。乗車率の高さで中間車が増結された「こまち」だが、当初は増備する車両の制作費をJRと秋田県のどちらが負担するかモメていた。どういう政治決着がつけられたのか、ちょっと知りたいところではある。

京浜東北線

表向きは「中級」だが、ダイヤが非常に厳しく、無理に定通を取りに行くと、その後の運行に大きく支障をきたす可能性もある。

最も重要なのは、浜松町駅通過後から東京駅停車まで。新橋駅の定通を無理に狙って減速すると、ダイヤに歪みが生じるので注意したい。また、東京駅の停車は、4秒以上遅れると、次の神田駅定通は不可能になる。

品川 ―― 上野

↑最初の区間で、いきなり時50km制限。時速90km付近まで加速→惰行し、上り勾配にさしかかる手前でブレーキを6～7に入れれば、ちょうど制限区間に間に合う。

↓浜松町駅の定通を取るには、時速80km強まで加速し、惰行すれば十分。加速しすぎて早着すると、次の新橋で無理な調整をしなければならなくなってくる。スピードはほどほどに。

209系快速 中級

東京 915 860 [70] 780 [75] 710 神田 638 （なし） 683 秋葉原

秋葉原 683 （なし） 御徒町 552 （なし） 0 上野

ダイヤの厳しさを克服するには？

ポイント1 新橋駅で減速しすぎない

新橋駅を通過する際は、時速60kmをキープしておきたい。ここで速度が落ち込んでいると、有楽町駅通過に間に合わないばかりか、東京駅定刻到着まで危なくなる。無理な定通狙いは避けるべきだろう。

←早着のほうがまだマシだ。遅れは厳禁！

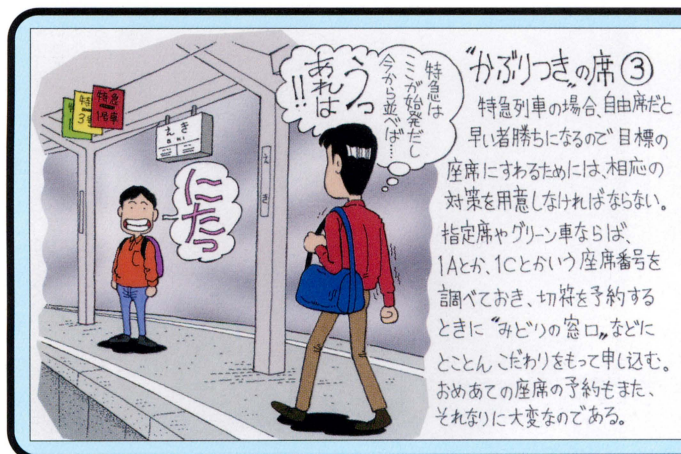
ポイント2 有楽町駅通過直後の減速

制限解除から有楽町駅通過までは、時速100kmまで加速して駆け抜ける。そして、通過したらすぐにブレーキを4→7まで入れて減速。処理が遅れると、東京駅進入の時速65km制限に間に合わない。

←いきなり8に入れるとクリア後の評価が下がる。

ポイント3 東京駅停車は引きつけて！

東京駅では、停車までの時間に余裕がない。そこで、ぎりぎりまで時速65kmからの惰行で粘り、減速→停止する。時速60kmから10kmごとに、150m→95m→60m→30m→16mと、ブレーキ5～7を使おう。

←東京駅ではどこまで距離を稼げるかが重要！

←近年の東京駅構内は変貌が激しい。その1つが、中央線ホームの高架化。昔は写真の左側にホームがあったのだが、現在はこの看板の真上。長いエスカレーターを経由して、1・2番線へ向かう。

→大阪環状線の福島－野田間。この付近でJR東西線と交差しているのだが、こちらは地下を走行しているため、線路も電車も見えない。ちなみに、新福島駅がすぐ近くにあるが、接続はしていない。

（電車でGO！2 こぼれ話③）京浜東北線…関東圏に着実に勢力を拡大している２０９系の技術や構造を利用して製作され、仲間ともいえるのが秋田新幹線とすれ違う７０１系。車両メーカーによって車両の細部に違いがあるのが２０９系。ＪＲ、東急、川崎…３社の２０９系の相違を探してみるのも面白いかもしれない。

大阪環状線

【中級】速度制限標識が多数あるが、事実上関与するのは弁天町ー大正と、新今宮ー天王寺の時速60km制限だけ。駅間が短く、遅れ始めると取り返しがつかなくなるので十分注意したい。

【特級】警笛と隠し警笛の区別が、中級とは異なっている点にまず注意。速度制限については、中級と位置はほとんど変わらないが、新今宮駅の時速60km制限に注意。

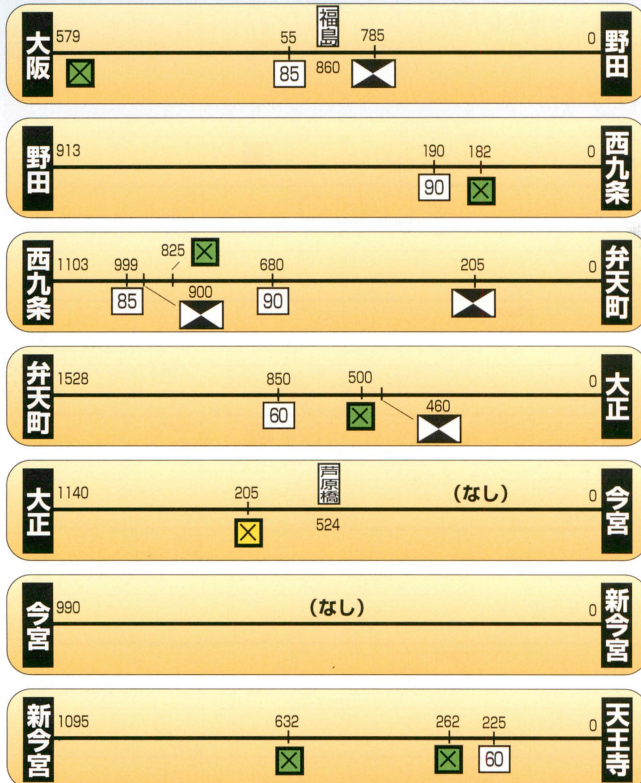
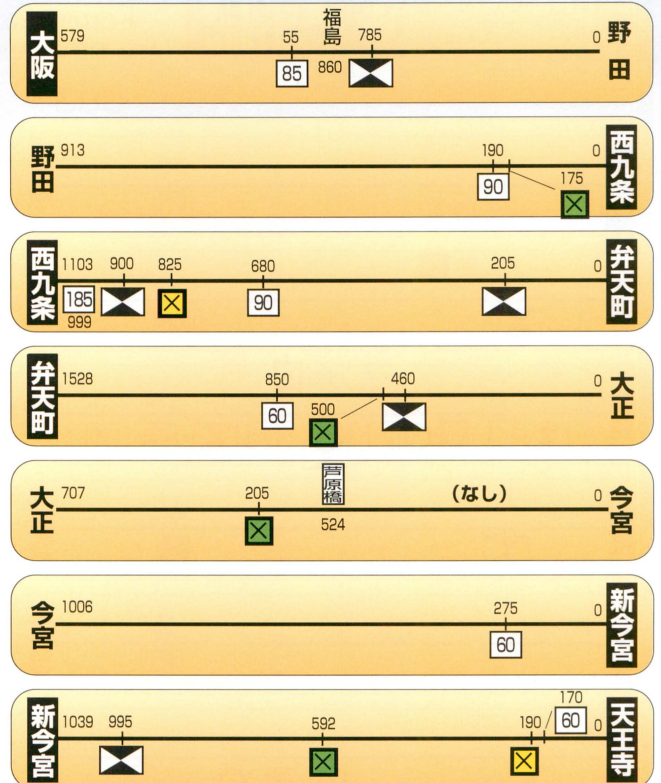
大阪 ―― 天王寺

↓特級は1秒延通・延着するごとに、持ち時間が2秒減る。遅れは絶対に避けたい。また、合格停車は0mだけ。オーバーランを繰り返すと、持ち時間がどんどんつらくなる

↑中級では距離の短い区間が多い。そのため、速度をあまり上げることができず、遅れると巻き返しがつらくなる。また、ブレーキの性能が他の車輌と比べて良くないので、早めの減速が必要

大阪 579 ― 55 [85] ― 福島 860 ― 785 ― 0 野田

223系関空快速 特級

大正 707 ― 205 ― 芦原橋 524 ―（なし）― 0 今宮

秋田新幹線「こまち」の座席

新幹線の普通車の座席は、横一列に2人、3人掛けのイスが並ぶけれど、秋田新幹線と山形新幹線は在来線へ乗り入れることによる車体の大きさの関係から2人掛けのイスが2つ横にならぶ。すわりごこちも良い。グリーン車は、山形新幹線では横一列が2人掛けと1人掛けの座席の組み合わせだが、秋田新幹線は普通車と同じ。だから普通車よりちょっとマシという感じで、乗るなら普通車で充分という気がする。

←ほくほく線の駅舎は、それぞれ何らかのテーマを持って造られている。これはログハウス風の建物が印象的な、「大池いこいの森駅」。レンタサイクルも併設されており、自然が満喫できる環境。

→で、突然こんな写真を載っけてみた。UFO？　宇宙生物のタマゴ？　違います。ではこの物体の正体は何!?　正解は51ページ。それにしても、何とも形容のしがたい不思議な風景である。

（電車でGO！2 こぼれ話④）大阪環状線…使用されている車両は、はっきり言えばボンコツなのであるが、ＪＲ西日本の得意技ともいえるほどの改良をうけ、機能的には一新している。ある人の話によると、首都圏ではおなじみの通勤時間帯などで見られる整列乗車が、大阪では一部の駅を除いては存在しないとか。無法地帯というワケだ（大阪の方、反論をどうぞ）。

鹿児島本線

【上級】速度制限に関しては、注意すべきは小倉駅進入速度の時速45kmだけ。西小倉駅通過時に、すでに減速を始めておかないと間に合わない。あとは制限標識を目安に速度調整を。

【特級】博多から折尾まで、通過駅が15もある。折尾到着前にゲームオーバーになると、また博多からやり直しになるので、まずは最初の区間が非常に手ごわい。各駅間の標識を確実に覚えるようにしよう。

あとは小倉駅進入の時速45km制限に十分注意を。

博多 — 折尾 — 小倉

セクション通過はマスコンOFF

この路線でのセクション区間は、4カ所ある。区間予告が出たら、マスコンを切って惰行に入ろう。通過後にボーナスがもらえる。

折尾駅は時速55km

15もの駅を通過して、やっと最初の停車駅。水巻駅を通過して、車内アナウンスが入ったら停車の準備に入ろう。ここでゲームオーバーじゃ悲しすぎ。

883系ソニック 特級

博多 → 吉塚: 1180 [60] / 900 [80] / 290 [120] / 0

吉塚 → 箱崎: 1851 / 720 / 725 / 225 [120] / 0

箱崎 → 香椎: 1851 / 1715 / 1565 / 1465 / 1365 / 1305 [95] / 1220 / 1190 / 850 [125] / 765 / 525 [115] / 280 [120] / 0

香椎 → 九産大前: 1020 / 870 / 240 / 0

九産大前 → 筑前新宮: 1078 / 205 [120] / 0

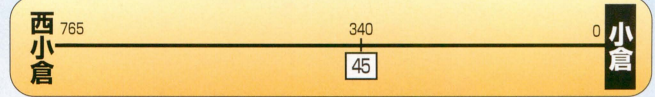
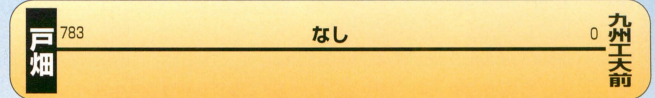
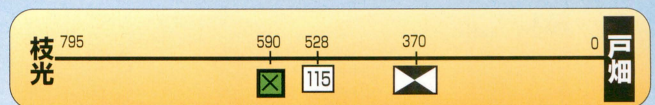
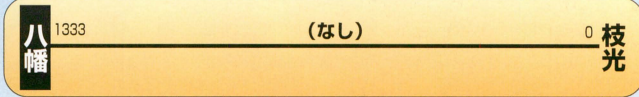
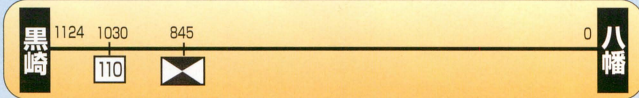
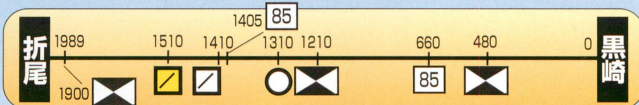
筑前新宮 → 古賀: 1758 / 1525 / 845 / 730 / 650 / 190 [120] / 0

古賀 → 千鳥: 1115 / 980 / 0

千鳥 → 福間: 917 / 345 / 240 [110] / 0

福間 → 東福間: 1204 / 1033 [90] / 0

東福間 → 東郷: 1095 / 1330 / 670 / 0

813系快速 上級

↓上級での通過駅は計4駅だけ。速度制限にも「引っかけ」はなく、定通をつなげていくこともそれほど難しくはない

↑小倉駅の進入速度だけはクセモノ。西小倉駅通過からの減速では間に合わない恐れがある。ブレーキは早めに入れておこう

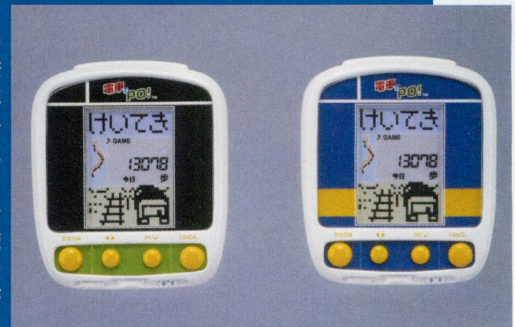
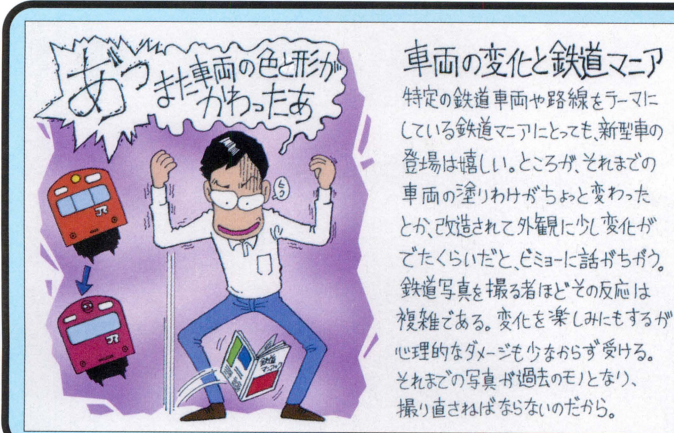
↑道中には隠し警笛もある。確実にゲットを！

歩数計ゲーム 電車でPO!も登場!

あの『電GO！』が、かわいいミニサイズの歩数計ゲームとして登場だ。その名も『電車でPO!』。ゲームモードは、2種類用意されているぞ。

1つは「ポッポモード」。歩数計として使うことにより、実名の駅を次々に走破しながら、歩数チェックやカロリーチェックが行える。電車は普通列車・急行列車・超特急の3種類で、登場する路線や駅名はすべて実在のものだ。主な駅ではお楽しみイベントも。

もう1つは「運転モード」。これは元祖『電GO！』でもおなじみ、電車を走行させて駅ごとに停車させるゲームモードだ。本体を振ることによってブレーキが作動し、その回数で強弱が決まる。きっちり停車を決めてポイントを上げ、「1級運転手」を目指そう。

あなたはこの旅で“どこまで”行けるかな？

↑電車の「顔」をモチーフにした、かわいいデザインだ。どこへ連れて行こう？
■発売中■2980円
■発売元：(株)タイトー
■総販売元：(株)バンダイ／© TAITO CORP.1998

車両の変化と鉄道マニア

特定の鉄道車両や路線をテーマにしている鉄道マニアにとっても、新型車の登場は嬉しい。ところが、それまでの車両の塗りわけがちょっと変わったとか、改造されて外観に少し変化がでたくらいだと、ビミョーに話がちがう。鉄道写真を撮る者ほどその反応は複雑である。変化を楽しみにもするが心理的なダメージも少なからず受ける。それまでの写真が過去のモノとなり、撮り直さねばならないのだから。

←49ページの「謎の物体」を反対側から見たところ。正解はくびき駅の駅舎でした。ゲームでもちらっと駅舎が拝めるぞ。

■構成・文／やまざき拓■撮影(P44左上、P46右下、P47右下)／野沢敬次(STUDIO夢銀河)■コラムのイラスト・文／江頭剛

R4 RIDGE RACER TYPE 4

最速ラップをたたき出せ!

「R4」の「R」は"走り"の「R」 究極の走りを徹底攻略!

『リッジレーサー』シリーズ最新作が登場。全8コースで最速ラップを目指すための徹底攻略を紹介。

PS R4 -RIDGE RACER TYPE4-
■ナムコ■発売中■5800円■3Dレーシングゲーム
■1~2人プレイ■ジョグコン対応、デュアルショック対応(振動のみ)

シリーズ最新作ついに"発進"!!

'94年12月、プレイステーション本体と同時発売され、そのクオリティの高さで多くのユーザーを魅了したナムコの名作3Dレースゲーム『リッジレーサー』。その後『リッジレーサー レボリューション』『レイジレーサー』が続編として発売され、現在ではレースゲームの人気シリーズとなっていることは、周知の事実。その「リッジ」シリーズの最新作、シリーズ4作目の意を込められて名付けられたのが、この『R4』だ。

本作ではコース数も全8コースと前作『レイジレーサー』の2倍に増加。また登場車種は300種類以上、新モードの追加など、あらゆる面においてシリーズ最高傑作と呼ぶにふさわしい内容に仕上がっているのだ。

■レースクィーン■ 永瀬麗子
シリーズを通してのマスコット的なアイドル。ゲーム中にプレイヤーを密かに応援してくれる場面も!?

↓これまでのシリーズでは見られなかった光と影の微妙なコントラストなどにも注目したい。

↑ドライブフィーリングだけでなく、演出も洗練されているのだ。

ジョグコン&ポケットステーション 対応

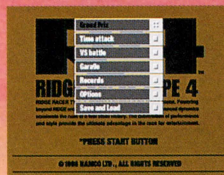
ダイヤルの操作によって微妙なコントロールが可能なジョグコンに対応。また、ポケットステーションを接続するとグランプリモードで獲得した車のデータを他のポケットステーションにコピーすることもできるのだ。

↑ジョクコンでプレイするとハンドルの抵抗感覚がリアルに伝わってくるぞ。

走る喜びと、集める喜びを満喫せよ！

これまでのシリーズ以上に洗練されたドライブ感覚がウリの『R4』だが、充実したモード群によって、“走り”以外の部分でも存分に楽しめるのがポイントだ。

ここでは主に1人でプレイするときにメインとなるグランプリ、タイムアタック、ガレージの3つのモードについて詳しく解説しよう。

特にグランプリは『R4』の核となるモードで、何回もクリアすることになるだろう。

←この他にも、画面を上下2分割して2人で対戦できるバーサスバトルをはじめ、多彩なモードが用意されている。

GRAND PRIX グランプリ

←まずは予選から。1次予選から決勝レースへと勝ち上がっていこう。

プレイヤーは雇われドライバーとなりレースチームと契約、そして「リアル　レーシング　ルーツ'99」（略称RRR）というレースに参戦するのがメインのグランプリモードだ。RRRは全8レースで構成されており、規定順位以内でないと次のレースに参加できないようになっている（右の表参照）。

契約できるレースチームは4種類あるが、それぞれ操作難易度が異なる。また、チームにマシンを供給する自動車メーカーも4種類あり、こちらもそれぞれフォルムや挙動が異なる。要するに、プレイヤーが選択したレースチームと自動車メーカーの組合せによって、レースの展開も変わってくるのだ。さらにレース成績によっても、投入されるマシンやスペックは変化していくぞ。

*Mode : Comment / *Message
すごい、すっごいわー！　なんてまりをするの！！これって、首謂？　やっぱりすごいことよね？

←成績によって、チームオーナーとの会話も様々に変化していく。

グランプリの流れ

1st Heat		2st Heat		Final			
第1レース	第2レース	第1レース	第2レース	第1レース	第2レース	第3レース	第4レース
3位内で次レースへ		2位内で次レースへ		1位で次レースへ			

←成績によって投入されるマシンが色々変わる！

TIME ATTACK タイムアタック

任意のコースを選択して、ひたすら最速レコードを目指すモード。最初は4種類のコースしか選択できないが、グランプリモードで決勝レースに出場すれば、新たに4コースが選べるようになる。

マシンはあらかじめ用意されているもののほかに、ガレージで登録したマシンも使用できるぞ。

↑1人でストイックに最速ラップを狙う。グランプリで苦手としているコースを走り込んで、レイアウトを覚えてしまうのもイイかも。

GARAGE ガレージ

グランプリモードの最終レースで1位となり、グランプリ優勝を果たすと、グランプリ中に投入されたマシンがガレージにストックされる。ただし、獲得したマシンをタイムアタックやバーサスバトルで使用するためには登録をしなければならない。登録は8台まで可能だ。

また登録したマシンは、メニューのデザインを選択し、カラーリングを変更したり、好きなステッカーを貼ることができる。自分自身でオリジナルのステッカーを作成することもできるぞ。

*Mode : Car Select
O.K. / Exit / *Information / Car number : 18
*Car data
Maker name : Age solo [FRA] | Car name : SORCIERE | Stage : 04
Team name : M.M.M [FRA] | Max speed : 303Km/h | TYPE : GRIP

↑自分のガレージに、多くのマシンを集めるのが楽しいのだ。

基本となるコーナーリングテクニックをマスターせよ！

次のページから始まる全8コースの攻略の前に基本的なコーナーの曲がり方を説明しよう。

コーナーリングにはマシンの挙動タイプによって、グリップ走法とドリフト走法の2種類がある。それぞれの特徴を把握してコーナーを攻めよう。

*Mode : Comment / *Message
このメーカーの車は、アクセルオフで車体がインに切れ込むという特性がある。

←メーカーによってマシンの挙動が違うのだ。

グリップ走法

アクセルを離すことによって増すグリップ力を利用する走法。コーナーの手前にさしかかったらアクセルを離してカーブを曲がり、コーナーの出口が見えたらアクセルを入れて加速、脱出する。アクセルを離している時間が短いほど減速は少ない。アージュ・ソロとテラジに適した走法。

←アクセルを離した瞬間にハンドルを切って曲がる。

ドリフト走法

コーナーが近づいたらハンドルを内側に切った状態で、いったんアクセルを離す。再びアクセルを入れるとテールスライドしてドリフトとなる。アクセルオフとハンドルを切っている時間が長いほどスライドは強い。アッソルートとリザードに適した走法だ。

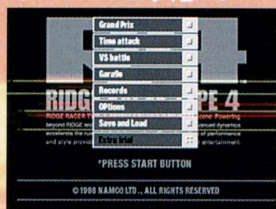
←コーナーの出口が見えたらハンドルをフリーにする。

★「R4」裏モード紹介…〔UNKNOWN　STICKER〕グランプリモードを最高の条件（最も高い分岐で、決勝グランプリ4レースをすべてリトライなし）でクリアすると、出現する特製ステッカー。チームごとに用意されており、最大4枚出現する。

全8コース 最速攻略

0.001秒でも速いファステストラップを刻め!

ここからはタイムアタックでファステストラップを出すということをテーマに解説してみよう。

ファステストを狙うためには、トップエンドの速いマシンを使用する。そのため車種は以下で紹介している2台をはじめとした数台のデビルカーに限られる。ちなみにデビルカーはグランプリには登場せずグランプリクリア後に出現するエクストラトライアルモードでなければ獲得できない。もちろんマシンだけでなくコースを知ることも重要。コース攻略をしっかり頭にたたき込んでトライせよ。

←グランプリをクリアすると、モード画面にエクストラトライアルが出現する。

←デビルカーとの1対1の勝負に勝つとそのデビルカーを獲得。ガレージに追加される。

MMM×UTOPIA(ユートピア)マシンスペック

全長×全幅×全高(mm)	7190×2120×1050
重量(g)	1120
エンジン形式	ジェットロケット
回転数(rpm)	8900
最大出力(ps/rpm)	3290/6700
最高速度(km/h)	392
トランスミッション	6AT/MT

←トップで時速392キロというモンスターマシンだ。直線では圧倒的に強いが…。

MMM×ECUREUIL(エキュルイユ)マシンスペック

全長×全幅×全高(mm)	2300×1290×1200
重量(g)	350
エンジン形式	並列2気筒
回転数(rpm)	7100
最大出力(ps/rpm)	510/5900
最高速度(km/h)	312
トランスミッション	1AT

←最高速はそれほどでもないが、旋回能力が抜群にイイ。まるでオートバイのような操作感覚だ。

Helter Skelter ヘルタースケルター

2つめのトンネルがポイント

ナムコ未来22と名付けられた港湾都市が舞台。グランプリ最初のコースということもあり、きついコーナーも少ない。

攻略のポイントは2つめのトンネルの手前にある右急カーブと、ゴール手前にある右ヘアピン。この2カ所をうまくクリアするだけでも、かなりタイムを削れるハズだ。

また、2つめのトンネル内は細かなコーナーが多い。壁に接触すると大幅なタイムロスになってしまうので、注意が必要だ。

コースデータ	
開催地	日本・横浜
全長	5220m
開催時刻	11:30AM
周回数/方向	3LAPS/右回り

*Ranking

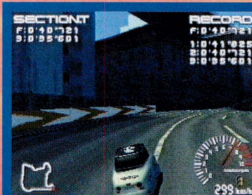
1st	00' 40" 103	ALI
2nd	00' 40" 151	ALI
3rd	00' 40" 227	ALI
4th	00' 40" 372	ALI
5th	00' 40" 530	ALI

↑前半の直線的なセクションを思い切り攻めてタイムを縮めよう。

A スタート地点~右急カーブ

スタート地点から右急カーブまではアクセル全開。途中の緩やかなシケインはハンドルを小さく切ってかわそう。右急カーブ手前ではコースの左端に寄りアウト・イン・アウトで抜ける。コーナーをクリアしたらトンネル内の左カーブに備えコースの右端に移ろう。

最終複合コーナー B

ゴール手前の右ヘアピンは緩やかな右カーブとつながり、複合コーナーとなっている。手前のヘアピンでインをついたらアウトへ抜けず、奥の右カーブの出口まで直線的に抜ける。ただし右カーブの出口は両端に柱があり、コースが狭いのでアクセルワークに要注意。

ナムコ公式タイム		編集部最速タイム	
LAPタイム	39"471	LAPタイム	40"103
トータルタイム	1'59"896	トータルタイム	1'59"961

※ナムコ公式タイムは、1~7コースはエキュルイユを、8コースはユートピアを使用した、12月8日現在のものです。

Wonder Hill
ワンダーヒル

焦らずに悪路走破

コースデータ	
開催地	日本・福岡
全長	6686m
開催時刻	5:30PM
周回数/方向	3LAPS/右回り

*Ranking

1st	00' 54"535	KKI
2nd	00' 54"726	KKI
3rd	00' 54"852	KKI
4th	00' 55"263	KKI
5th	00' 56"478	KKI

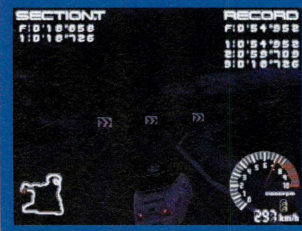
→道幅が狭いのにきついコーナーが多い難コースだ。

山岳地帯をぬって走るワインディングコース。高山が舞台だけに勾配も急で、道幅も狭い。さらにコースレイアウトも、きつい右ヘアピンや、回り込むように下っていく右カーブなどが配置され、かなり難度の高いコースだ。

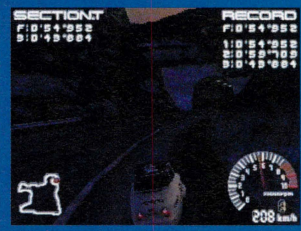
また、レース開催時刻が夕暮れ時で、夜のレースほどではないがコースが見づらい。そのため、他のコース以上にコースレイアウトを覚えておかないと、タイムを縮めるのは困難だろう。

A 右カーブ～右ヘアピン

最初の右カーブはハンドルを大きく切りすぎないこと。次の左カーブは出口にアーチがあるため、スピードオーバーすると接触してしまう。

右ヘアピンは、このコース最大の難所。コーナーの手前で早めに減速しよう。ただし、あまり意識しすぎて内側へ突っ込まないように。

B ループ地帯～最終コーナー

ループ地帯の右カーブは下り坂になっており、コーナーの出口が確認しづらい。その奥のトンネルを抜けると緩やかなS字が続くが、ここはまっすぐに抜けられる。

最後の右コーナーはスピードがのっているところに突然現われる。ミスしやすいポイントだ。

ナムコ公式タイム		編集部最速タイム	
LAPタイム	51"720	LAPタイム	54"535
トータルタイム	2'37"843	トータルタイム	2'39"923

Edge of The Earth
エッジ オブ ジ アース

夜のハイウェイを疾走

夜の空港とハイウェイから構成されているコース。ストレートの部分も多いのだが、その先にきついヘアピンや、直角コーナーが配置されているのが特徴だ。

コースデータ	
開催地	アメリカ・N.Y.
全長	5665m
開催時刻	8:45PM
周回数/方向	3LAPS/右回り

*Ranking

1st	00' 44"891	KKI
2nd	00' 45"473	KKI
3rd	00' 45"907	KKI
4th	00' 47"042	KKI
5th	00' 47"349	KKI

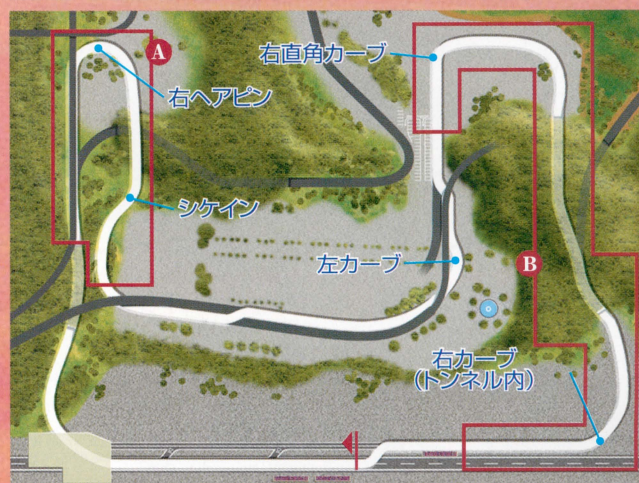
↑ストレートエンドのきついコーナーには十分気をつけよう。

ミスしやすいのは右ヘアピン、右直角カーブ、コース終盤の長いトンネル。また、コース各所にある緩やかなシケインにも気をつけなければならないだろう。なかなかのテクニカルコースといえそうだ。流れるヘッドライトがスピード感を増す夜間レース。当然、視界は悪くライン取りも結構、難しい。壁に接触しないように注意しよう。

A 右ヘアピン～シケイン

右ヘアピンは手前のストレートで左側に寄り、アウト・イン・アウトの体制を整えておく。ヘアピンの出口は上り坂になっていて次のシケインが見えない。突然コンクリートウォールが出現。アクセルを開けながら徐々に右へハンドルを切り、接触しないようにしよう。

右直角カーブ～トンネル内 B

右直角カーブは奥に広いスペースが設けられているので少しばかりふくらんでも外壁には接触しないが、タイムを削るためにはブレーキングとアクセルオフを最小限に。コース終盤のトンネル内は道幅が狭く視界も一層悪くなる。最終右コーナーでミスしないように。

ナムコ公式タイム		編集部最速タイム	
LAPタイム	43"124	LAPタイム	44"891
トータルタイム	2'10"279	トータルタイム	2'11"003

★**攻略ポイントその①**〔車種選択〕54ページで、PRCよりスピードで劣るMMMを選択したのはコーナーリング性能が良く、エンジンの吹き上がりが早いため。ヘアピンなどきついコーナーをクリアするにはMMMのほうが適している。

Out of Blue
アウト オブ ブルー

"直角カーブ"がポイント

コースデータ	
開催地	日本・横浜
全長	5564m
開催時刻	6:30AM
周回数/方向	3LAPS/右回り

最初に解説した「ヘルタースケルター」と同様、ナムコ未来22をかかえる港湾都市が舞台。コースも2つめのトンネル出口から、ゴール地点までを「ヘルタースケルター」と兼用している。

ただし、こちらのコースは「ヘルタースケルター」よりも湾岸地帯を抜けるルート。コースレイアウトも道幅の狭い直角コーナーが配置されているなど、難易度はかなり高くなっている。

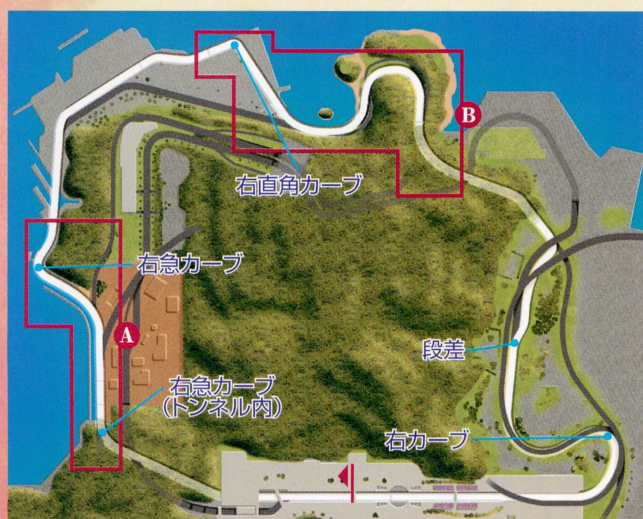
コーナーリングテクニックを試されるコースだ。

*Ranking

1st	00' 45" 012	HDO
2nd	00' 46" 452	HDO
3rd	00' 46" 761	HDO
4th	00' 47" 003	HDO
5th	00' 47" 034	HDO

↑強烈な直角コーナーをいかにクリアするかが、このコースのカギになる。

A トンネル〜右急カーブ

トンネル内の右カーブは、そんなにRはきつくないのだが、クリッピングポイントがつかみにくく、壁に衝突しやすいので注意。次の右急カーブは、手前の道幅の広さを利用し、左端から切れ込むように進入する。コーナー出口のガードレールに接触しないように。

右直角カーブ〜トンネル B

コースの難関が右直角コーナー。道幅が狭く余裕がない。しっかりブレーキングして慎重にクリアしよう。直角コーナーの先には左、右とカーブが続く。手前の左カーブでアウトに抜けると次の右カーブがクリアできない。早めにライン修正して右カーブに備えよう。

ナムコ公式タイム		編集部最速タイム	
LAPタイム	42"925	LAPタイム	45"012
トータルタイム	2'10"824	トータルタイム	2'18"686

Phantomile
ファントマイル

最速へのライン取り

コースデータ	
開催地	日本・横浜
全長	3012m
開催時刻	12:00PM
周回数/方向	3LAPS/右回り

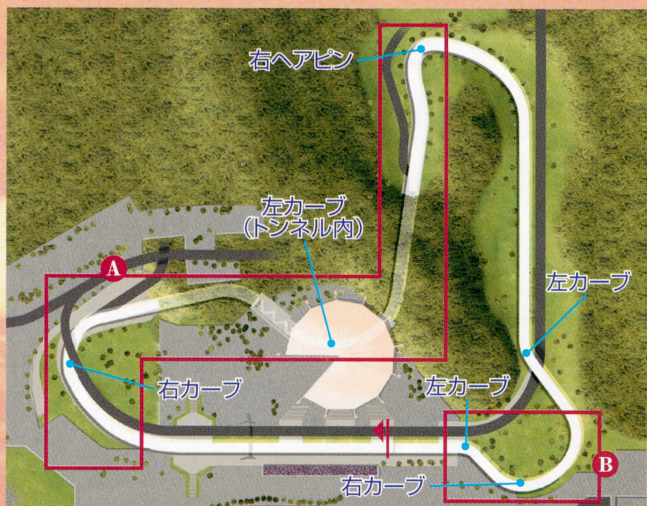
全8コースの中で、最も距離の短いコース。きついヘアピンが1つあるものの、他のコーナーは比較的緩やかで、道幅もかなり広い。そのため、いかにコーナーを攻められるかが、このコースでファステストを出すポイントとなる。

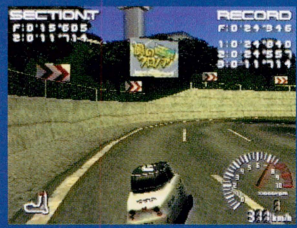
カギとなるコーナーは、右ヘアピンと、コース終盤の右、左と続く複合コーナー。ここをうまくクリアしてタイムを縮めたい。

コースをよく見て、ベストのラインを発見してほしい。

*Ranking

1st	00' 22" 671	HDO
2nd	00' 22" 740	HDO
3rd	00' 22" 792	HDO
4th	00' 22" 801	HDO
5th	00' 22" 827	HDO

←道幅が広いので、コーナーを果敢に攻めよう！

A 右カーブ〜右ヘアピン

スタート後の右カーブは奥にいくとほどRがきつくなっている。突っ込みすぎるとテールがふくらんでタイムロスになる。トンネル内では左カーブで壁に接触しやすいので注意。右ヘアピンは出口が見えたら、すぐにアクセルを入れる。道幅が広いので、立ち上がりでタイムを削る。

B 最終複合コーナー

終盤の複合コーナーは、手前の右カーブにアウトから進入し、中ほどでハンドルを左に。そして左カーブの内側ギリギリを通過する。ラインとしては、右カーブと左カーブのインを直線的に抜けるのが理想だ。

ここは下り坂になっていて、平衡感覚が鈍るので気をつけよう。

ナムコ公式タイム		編集部最速タイム	
LAPタイム	22"698	LAPタイム	22"671
トータルタイム	1'08"617	トータルタイム	1'08"527

★攻略ポイントその②〔デビルカー操作術〕タイムアタックでファステストを出すためには、デビルカーのスピードに慣れることが大切だ。デビルカーのトップスピードは、グランプリで登場するマシンとはケタ違い。最初は、そのあまりにも違いすぎるス↗

Brightest Nite
ブライテストナイト

ジャンピングスポット攻略

コースデータ	
開催地	アメリカ・N.Y.
全長	5868m
開催時刻	9:45PM
周回数/方向	3LAPS/右回り

3番目に解説した「エッジ オブ ジアース」と空港部分を共有するコース。

実際には、スタートから最初のトンネル出口までと、終盤の右直角コーナー以降のセクションで、同じコースを走ることになる。全体の距離は長めだ。

ヘアピンや直角コーナーが多いテクニカルコースというほかに、上り坂の先に下り坂がある、いわゆる"ジャンピングスポット"があるのが、このコースの特徴だ。攻略も、このスポットをどうクリアするかが重要となるだろう。

Ranking

1st	00'45"339	HDO
2nd	00'45"428	HDO
3rd	00'45"519	HDO
4th	00'45"521	HDO
5th	00'45"537	HDO

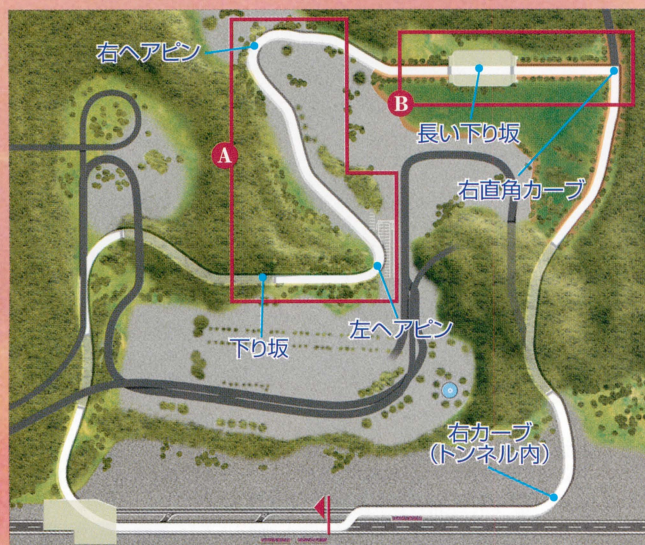
→トンネルが多く、壁に接触しやすいので注意せよ！

A トンネル出口〜右ヘアピン

2つめのトンネル出口にジャンピングスポットがある。着地と同時にブレーキングしないと、左ヘアピンで外壁に突っ込んでしまう。

右ヘアピン手前は道幅が狭いのでラインどりが難しいが、コーナーの奥にスペースがある。思い切ってインに切れ込んでいこう。

長い下り坂〜右直角カーブ B

右直角カーブの前にもジャンピングスポットがある。デビルカーのトップスピードだとカーブの外壁までマシンが飛んでいってしまう。最初のジャンピングスポットのように手前でブレーキングしても間に合わない。長い下り坂の前の、上り坂の頂上で減速しよう。

ナムコ公式タイム		編集部最速タイム	
LAPタイム	45"671	LAPタイム	45"339
トータルタイム	2'18"579	トータルタイム	2'17"670

Heaven and Hell
ヘブン アンド ヘル

究極のテクニックを駆使しろ

コースデータ	
開催地	日本・福岡
全長	6456m
開催時刻	3:00PM
周回数/方向	3LAPS/右回り

コース前半までは、2番目に解説した「ワンダーヒル」と同じルートを走り、ダムを越えたあたりから分岐するコース。全長はそれほど変わらないものの、後半にはきついコーナーが配置され、全8コースの中で最も高難度のコースレイアウトとなっている。

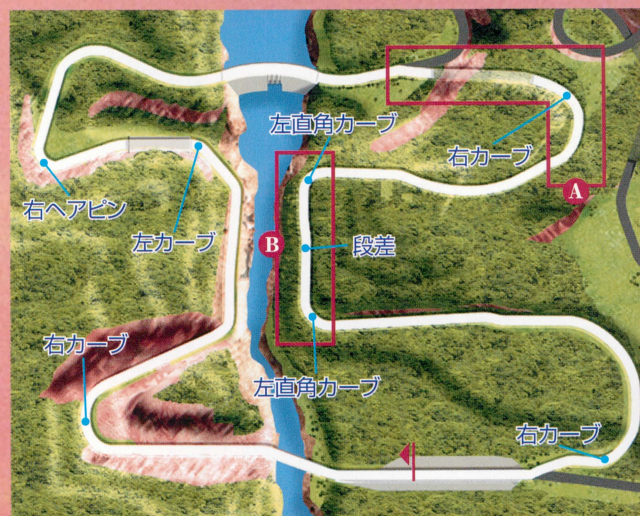
以下で解説している右カーブや、連続の左直角カーブはもちろんのこと、前半のセクションもミスなくクリアするのは難しい。とにかく走り込んで、コーナーの感覚をつかむしかないだろう。

Ranking

1st	00'51"372	KK
2nd	00'53"396	KK
3rd	00'53"658	KK
4th	00'54"491	KK
5th	00'54"519	KK

↑前半はワンダーヒルと同じ。かなりテクニカルな要素を必要とする。

A アーチ〜右カーブ

アーチが上り坂になっているため、その先にある右カーブは直前まで見えない。カーブはなだらかに大きく回り込んでいるのでハンドルを切りすぎると山肌に激突。また出口でスピードを出しすぎると外側のガードレールに接触してしまう。高速で抜けたいところだ。

連続左直角カーブ B

最初の左直角カーブの手前は直線の下り坂になっており、スピードの出るところ。気持ち早めにコーナーに進入しないとコースアウトしてしまう。2つめの左直角コーナーは最小限のアクセルオフでクリアし、その先の直線部分でトップスピードを引き出すように。

ナムコ公式タイム		編集部最速タイム	
LAPタイム	49"758	LAPタイム	51"372
トータルタイム	2'30"516	トータルタイム	2'43"843

↘ピードのギャップにとまどってしまう。デビルカーを操作するコツは、ブレーキングもハンドリングも「気持ち早め」を心掛けること。「まだイケる」が、大きなミスにつながるぞ！

最終コース Shooting Hoops
シューティング フープス

23"747 ファステストだ！

Ranking		
1st	00' 23" 747	HDO
2nd	00' 23" 773	HDO
3rd	00' 23" 789	HDO
4th	00' 23" 789	HDO
5th	00' 23" 802	HDO

スタートしたらすぐにインへ寄り、左カーブもインベタを走る。タイムアタックではグランプリと違い、スタート時から花火が打ち上げられており、コースが明るく照らされている。そのためコース上の車線が見やすくなっているので、目安にすると走りやすい。ファステストを狙うためには、ギリギリまでインを突かなければダメなのだ！

グランプリ

↑グランプリでは最終周しか花火が打ち上げられない。

タイムアタック

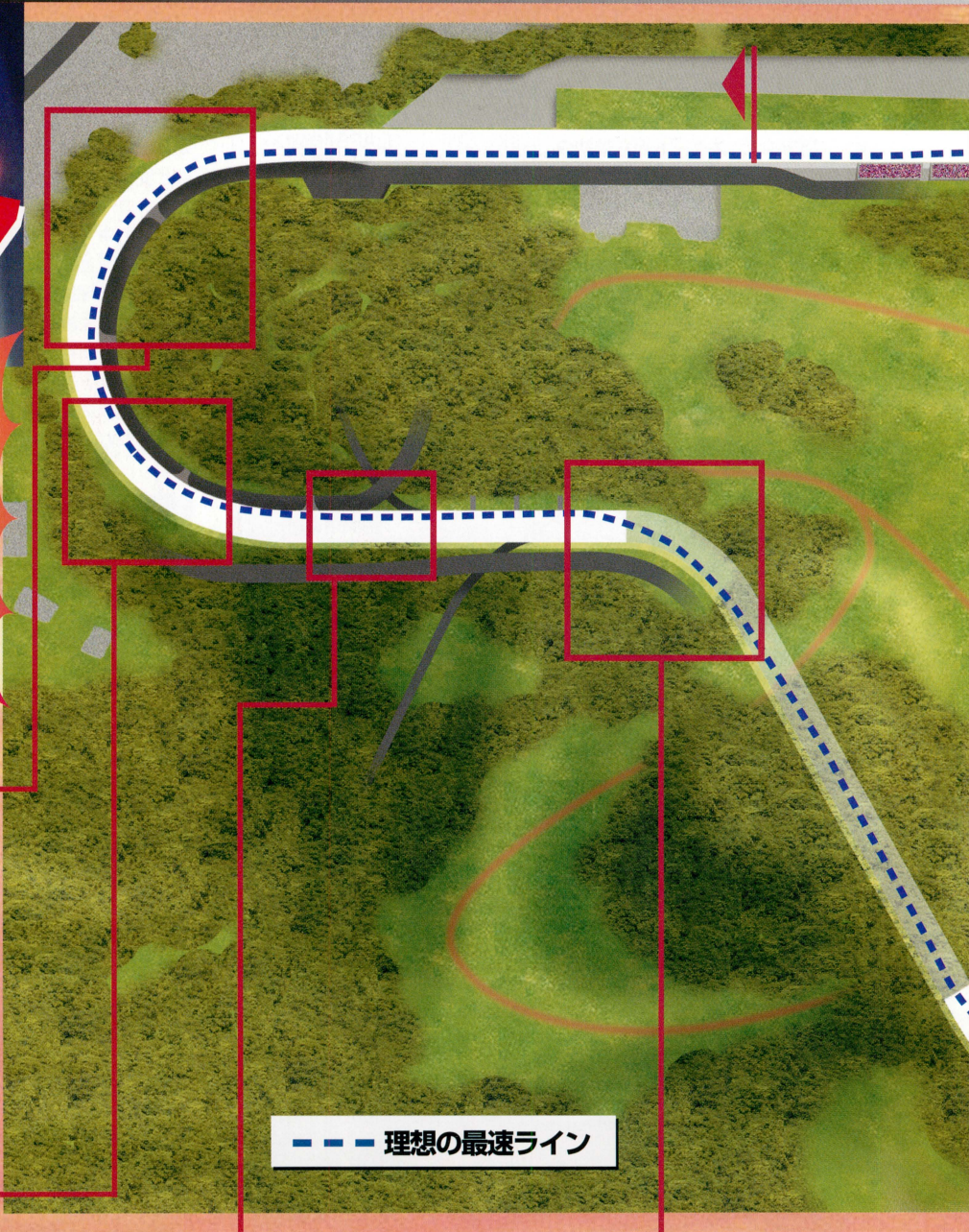
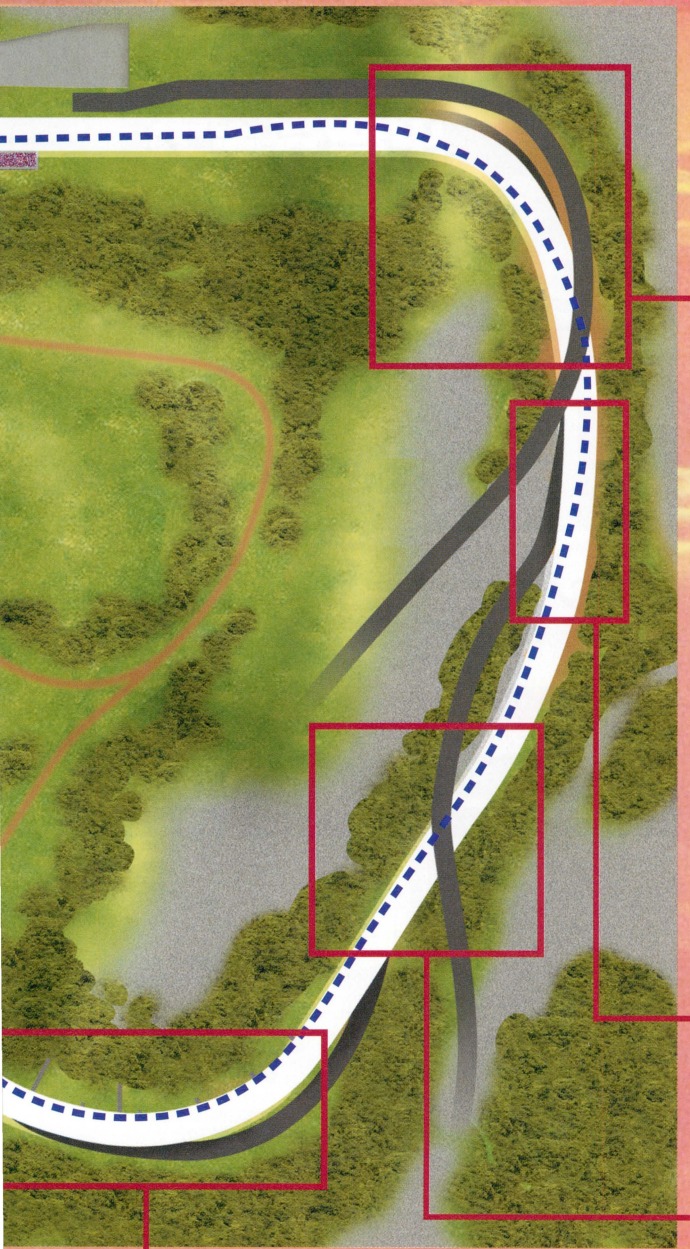
↑タイムアタックではスタート時から花火が上がっている。

理想の最速ライン

コーナー出口でハンドルをフリーに。次の右カーブに備えてコースの左端を走る。スピードはこの頃、トップエンドに達しているはずだ。

←コース左端をキープ。このポジションでないと次の右カーブはクリア不可。

右カーブの入り口が見えたらインへ切れ込む。内側の壁スレスレを通過するのが理想。カーブを抜けたらハンドルを徐々に切って、コースの中央にポジションをとる。次の左カーブは緩やかなので、コース右端まで寄らなくともクリアできる。

→コーナーへの進入が遅れると壁に接触する。

実況生中継！

コースデータ	
開催地	アメリカ·L.A
全長	3958m
開催時刻	11:45PM
周回数/方向	6LAPS/左回り

トップスピードの速いデビルカーの実力をいかんなく発揮できる、真の“最速”に迫れるコースが、このシューティングフープスだ。

きついコーナーのないオーバルコースのため一見簡単そうだが、ファステストのラインはひとつしかない。それを徹底的に解説しよう！

左カーブの内側に設置されているコーナー表示が見えたら、一気にハンドルを切る。マシンのノーズがコーナー表示スレスレを通過するように。

ストレートはゴール地点までコース左端を走り、通過したら左カーブに備えて徐々にアウトへ。

←コース中央やや右のポジションから、一気にハンドルを切る。タイミングが非常に難しい！

←マシンをえぐり込ませるように曲がる。アウトにふくらむと、それだけタイムロスになる。

←このコーナーの看板が見えたら、コースの中央へ。

ここは直線のように見えるが、緩やかに左へカーブしている。小刻みにハンドルを操作しながら、左端の車線上を走行する。最終コーナーの看板が見えたらコース中央へ移動、コーナリングに備える。次の左カーブがこのコースの難所だ。

最初の左カーブ同様、インベタをクリアする。マシンのノーズで、インの車線をトレースするようにして曲がろう。

出口でも、コース左端にポジションをとるのだ。

ナムコ公式タイム		編集部最速タイム	
LAPタイム	23"858	LAPタイム	23"747
トータルタイム	2'25"987	トータルタイム	2'24"922

★ナムコ情報…何と！発売当日に、若者に大人気の超有名クラブ「フーラ」で発売記念イベントを決行。歌ありダンスありの大盛況のステージ。ゲームとクラブの融合、ミスマッチぽいのですが、想像以上にメチャ楽しかったですよ。(ナムコ広報・田中)

■構成・文／Cap Stone

お・ま・け
全8コースの㊙ファイル

全8コースの特徴を各コースごと表にまとめてみた。きついコーナーやトンネルの数、道幅の広さや勾配の緩急が一目瞭然。各コースの難易度も編集部独自に評価してみたので、ぜひ攻略の参考に。

①Helter Skelter

道幅	広い	ヘアピン	1
直角カーブ	なし	トンネルアーチ	2
勾配	緩い	視界	良
編集部最速LAPタイム		40"103	
難易度	★★☆☆☆		

②Wonderhill

道幅	狭い	ヘアピン	1
直角カーブ	なし	トンネルアーチ	2
勾配	急	視界	悪
編集部最速LAPタイム		54"535	
難易度	★★★★☆		

③Edge of the Earth

道幅	狭い	ヘアピン	1
直角カーブ	1	トンネルアーチ	3
勾配	緩い	視界	悪
編集部最速LAPタイム		44"891	
難易度	★★★☆☆		

④Out of Blue

道幅	広い	ヘアピン	なし
直角カーブ	1	トンネルアーチ	2
勾配	緩い	視界	良
編集部最速LAPタイム		45"012	
難易度	★★★★☆		

⑤Phantmile

道幅	広い	ヘアピン	1
直角カーブ	なし	トンネルアーチ	1
勾配	緩い	視界	良
編集部最速LAPタイム		22"671	
難易度	★★☆☆☆		

⑥Brightest Nite

道幅	狭い	ヘアピン	2
直角カーブ	1	トンネルアーチ	5
勾配	急	視界	悪
編集部最速LAPタイム		45"339	
難易度	★★★★☆		

⑦Heaven and Hell

道幅	狭い	ヘアピン	1
直角カーブ	2	トンネルアーチ	2
勾配	急	視界	良
編集部最速LAPタイム		51"372	
難易度	★★★★★		

⑧Shooting Hoops

道幅	広い	ヘアピン	なし
直角カーブ	なし	トンネルアーチ	5
勾配	緩い	視界	悪
編集部最速LAPタイム		23"747	
難易度	★☆☆☆☆		

TALES OF PHANTASIA

前半完全攻略

SFCで絶大な支持を得た本格RPG『テイルズ オブ ファンタジア』がPS版になって再登場。アーチェが仲間として合流するまでのストーリー前半を徹底的に攻略だ！

テイルズ オブ ファンタジア
■ナムコ■発売中■5800円
■RPG■1人プレイ■デュアルショック対応（振動のみ）

特技解説 Special Ability Explanation & List

戦闘を有利に進めるためには、特技を活用しなくてはならない。ここでは、各キャラクターの習得特技を一挙に公開する。特技には、レベルアップによって覚えるものと、アイテムやイベントで習得するものがあるので注意しよう。

ここぞという時に使え！

特技

主人公以外のキャラクターは、命令を出していてもなかなか特技を使わない。特技が必要なときは、プレイヤーが自ら入力するように心がけよう。

↑ボスとの戦闘では、常に特技を使わせるようにしよう。

修得特技リスト

キャラクター	名前	Lv	説明
クレス	魔神剣	2	剣圧を飛ばして敵を攻撃。地面に接している相手に有効。TP消費2
クレス	飛燕連脚	5	序盤で有効な必殺技だが、小さな敵には当たりにくい。TP消費4
クレス	襲爪雷斬	9	剣から雷を飛ばしてダメージを与える。雷属性の技。TP消費8
クレス	秋沙雨	12	無数の突きを繰り出し、敵に連続でダメージを与える。TP消費12
クレス	虎牙破斬	15	ダメージが大きく、敵に当たりやすい使える必殺技。TP消費7
クレス	柔招来	20	気を集中させて、一時的に命中率をアップさせる。TP消費6
クレス	鳳凰天駆	23	大きく飛び上がって敵に体当たりする。火属性の技。TP消費8
クレス	守護方陣	27	結界を作って進入する敵にダメージを与える。光属性。TP消費20
クレス	真空破斬	31	剣を振って発生させた真空波で敵を斬り裂く。TP消費12
クレス	集気法	34	気を集中させて、HPを回復させる技。TP消費10
クレス	獅子戦吼	37	獅子の形の衝撃波を出して攻撃。獅子部分は無属性。TP消費12
クレス	剛招来	41	気を集中させて、一時的に攻撃力をアップさせる。TP消費16
クレス	閃空裂破	45	地面から闘気を吹き出して攻撃する。光属性の技。TP消費10
クレス	紅蓮剣	50	飛び上がって炎を敵にぶつける。火属性の技。TP消費10
クレス	魔神飛燕脚	–	現代の地下墓地で得る。必要な技は魔神剣と飛燕連脚。TP消費10
クレス	魔神双破斬	–	過去のベルアダムで得る。魔神剣と虎牙破斬が必要。TP消費15
クレス	魔神千裂破	–	過去のアルヴェニスタで得る。魔神剣と秋沙雨が必要。TP消費18
クレス	襲爪飛燕脚	–	過去のミッドガルツで得る。襲爪雷斬と飛燕連脚が必要。TP消費15
ミント	ファーストエイド	–	味方一人のHPを回復する技。始めから習得している。消費TP5
ミント	ピコハン	5	敵の頭の上にハンマーを落として気絶させる。消費TP4
ミント	チャージ	8	味方一人にTPを分け与える。レベルと共に数値は上昇。消費TP10
ミント	ディープミスト	11	霧を発生させて敵単体の命中率を下げる技。消費TP3
ミント	ヒール	14	味方一人のHPをかなり回復する技。消費TP10
ミント	アシッドレイン	17	酸の雨を降らせて敵全体の防御力を低下させる技。消費TP12
ミント	アンチドート	20	一人の毒を消す。習得前はパナアシーアボトルが必須。消費TP8
ミント	サイレンス	23	敵単体の呪文を封じ込める技。消費TP6
ミント	ナース	26	味方全員のHPを回復する技。とても重宝する。消費TP20
ミント	リカバー	32	味方一人の毒、マヒ、石化の状態を回復させる技。消費TP18
ミント	ピコピコハンマー	41	敵全体の頭の上にハンマーを落として気絶させる。消費TP20
アーチェ	ファイアボール	–	火属性の魔術。始めから習得している。消費TP3
アーチェ	イラプション	–	火属性の魔術。過去の熱砂の洞窟で得られる。消費TP10
アーチェ	ファイアストーム	–	火属性の魔術。過去のダオス城で得られる。消費TP20
アーチェ	ライトニング	–	雷属性の魔術。過去のベネツィア市で買える。消費TP5
アーチェ	サンダーブレード	–	雷属性の魔術。過去のアルヴェニスタ城で買える。消費TP16
アーチェ	アイスニードル	–	水属性の魔術。始めから習得している。消費TP3
アーチェ	アイストーネード	–	水属性の魔術。過去のクラース邸の本棚で発見できる。消費TP10
アーチェ	メイルストローム	–	水属性の魔術。未来? 消費TP22
アーチェ	ストーンブラスト	–	地属性の魔術。過去のクラース邸の本棚で発見できる。消費TP3
アーチェ	グレイブ	–	地属性の魔術。過去の精霊の洞窟で得られる。消費TP10
アーチェ	ストーム	–	風属性の魔術。過去のベネツィア市で買える。消費TP8
アーチェ	サイクロン	–	風属性の魔術。過去のベルアダムの武器屋からもらえる。消費TP17
アーチェ	トラクタービーム	–	無属性の魔術。過去のアルヴェニスタ城で買える。消費TP12
アーチェ	メテオスォーム	–	無属性の魔術。未来? 消費TP50
クラース	シルフ	–	風属性の召喚術。過去のローンヴァレイで得られる。消費TP8
クラース	ウンディーネ	–	水属性の召喚術。過去の侵食洞で得られる。消費TP12
クラース	ノーム	–	地属性の召喚術。過去の精霊の洞窟で得られる。消費TP16
クラース	イフリート	–	火属性の召喚術。過去の熱砂の洞窟で得られる。消費TP20
クラース	マクスウェル	–	無属性の召喚術。過去のモーリア坑道で得られる。消費TP20
クラース	ルナ	–	光属性の召喚術。過去の12星座の塔で得られる。消費TP24
クラース	プルート	–	闇属性の召喚術。未来? 消費TP60
チェスター	紅蓮	3	炎属性の弓術。敵単体にダメージを与える。消費TP4
チェスター	凍牙	8	水属性の弓術。敵単体にダメージを与える。諸費TP5
チェスター	轟天	16	雷属性の弓術。敵単体にダメージを与える。諸費TP8
チェスター	衝破	22	地属性の弓術。敵単体にダメージを与える。諸費TP11
チェスター	震天	28	敵単体にダメージを与える。諸費TP11
チェスター	鷲羽	34	風属性の弓術。敵単体にダメージを与える。諸費TP12

3Dフィールド上でセレクトボタンを押すと、進行中のイベントに関した会話や雑談などが楽しめる。実はかなりのパターンが用意されているので、何度も試してみよう。これはPS版だけの特典だ。

T・O・P前半の行動早見表

今回の攻略部分の進み方を示したもの。ただ、アイテムを取りにいくなどの直接ストーリーに関係がない場所は省いた。それに関しては、下からの攻略でフォローしてあるので参考にしてほしい。

↑進行しているイベントは、3Dフィールド上でセレクトボタンを押しても確認できるぞ。

テイルズ オブ ファンタジア フローチャート

1. トーティスの村
2. 精霊の森で狩り(ボアと戦闘)
3. トーティス壊滅
4. 山道を通ってユークリッドの都へ
5. 叔父さんの家で黒騎士団に捕らえられる
6. 地下牢を脱出し、ミントを助け出す
7. 地下水路を使って城を脱出する(クレイデーモンと戦闘)
8. モリスン邸でチェスターと再会
9. モリスンが黒騎士と勝負しに出かける
10. モリスン邸にトリスタン師匠が登場
11. モリスン邸で装備を整える
12. 地下墓地でトリスタン師匠から奥義を伝授される
13. 復活したダオスと対面する
14. モリスンの力で過去の世界へ飛ばされる
15. ベルアダム(後のトーティス)の村へ
16. ユークリッドの村でクラースを仲間にする
17. 精霊シルフの助力を得るため、ローンヴァレイへ
18. ロープとつるはしを買うため、ハーメルの村へ
19. 装備を整えて、再びローンヴァレイへ
20. シルフからマナの枯渇の情報を得、精霊の森へ
21. 壊滅したハーメルの村でNPC※リナを仲間に
22. 魔法使いデミテルを倒すため、ベネツィアの港へ
23. 魔法使いデミテルがいる西の孤島へ
24. デミテルの館でデミテルと戦闘
25. ローンヴァレイへ飛んで、アーチェ仲間に
26. アルヴァニスタの都へ
27. 王子を助けるためアルヴァニスタの城へ
28. ノーム、イフリート、ウンディーネの助力を得る

※NPC(ノンプレイヤーキャラクター)……戦闘で使えない人物

物語の始まり、突然の災厄
トーティスの村〜妖精の森

クリアLv 03

幼い頃から剣の修行をしてきたクレスは、親友のチェスターと森に狩へと出かける。それが遥かな冒険の始まりだとは知らずに…。

トーティスの村

近隣に出現する敵　アウル、G・ビー、バグベア

1 すべての始まり、トーティス村

ストーリーは、クレスが狩りのために出かける所から始まる。まずは村の中を探索しよう。チェスターの妹からぬいぐるみとチャネリングをもらえる。また、宿屋で置物を動かすことを頼まれ、果たすと10ガルドもらえる。また、道具屋の中にはアイテムが落ちているので取っておくこと。道具屋はアイテムを売ってくれないので注意しよう。母親からもらえるアップルグミは無駄使いしないように。

NEW CHARACTER!! クレス
『T・O・P』の主人公で、穏和な好青年。幼い頃からアルベイン流剣術を学んでいた。声は草尾毅さん。

NEW CHARACTER!! チェスター
主人公クレスの親友で弓の名手。彼の妹は密かにクレスを思っているようだが…。声は伊藤健太郎さん。

武具屋「ティーゲル」	
ロングソード	セルフボウ・S
レイピア	セルフボウ・L

2→3 精霊の森で狩り、ボアと戦闘

狩りのために訪れた森。森の奥に進んで行くと、小さな猪を見つけるので、それを追いかけていくとボス戦へと移行する。

森の中には、アップルグミなどのアイテムがいくつか落ちているので、ボスと戦う前に、これを取りのがさないようにしよう。猪を追いかけていく前に探索しておくといいだろう。ボスのボアは、攻撃力が高いので、クレスたちのレベルをアップさせてから挑むといいだろう。目安は3レベル程度。

BOSS ボア
精霊の森の奥で出会うモンスター。ひたすらクレスたちめがけて突進してくるので、魔神剣やチェスターの弓などで牽制しつつ戦おう。攻撃力がそれなりにあるので、体当たりを受けると、かなりのダメージとなってしまうのだ。また、一緒にボアチャイルドが数匹登場するが、こちらは弱いので怖がる必要はない。ちょっとかわいそうな気もするが、ボアを倒してからゆっくりと料理しよう。食材にもなってくれることだしね。

トーティス方面
ライフボトル
アップルグミ
A

狩り場

森に出現する敵　アウル、G・ビー、バグベア、ボア、ボアチャイルド

Tales Information：ビビビ電波を受信する謎のアイテム、チャネリング。これは、仲間のキャラクターに装備させることで、2Pからの操作が可能になるという優れモノ。マルチタップを使えば最大4人まで同時プレイ可能だ。

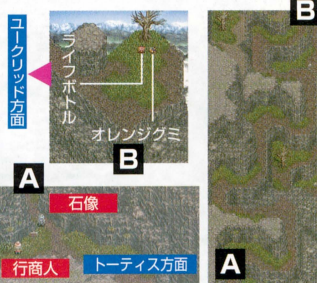
美しき法術使いミントとの出会い

クリアLv 06

山道～ユークリッドの都～地下水路

故郷の村が何者かに襲撃され、壊滅した。クレスは叔父を頼ってユークリッドの都を訪れる。しかし、そこにも敵の手が…。

4 山道のアイテムも忘れずに

トーティスからユークリッドに向かうには、途中でマップを挟むことになる。北回りの道にはアイテムが落ちているので、これを取りのがさないようにしよう。

山道に出現する敵 アウル、アナコンダ、バグベア

山道

5～6 装備を整えてから叔父の家へ

ユークリッドの都についても、すぐに叔父の家に直行するのはやめよう。その前にアイテムや装備品などを買い揃えておくことをお薦めする。叔父に話しかけると、イベントが進行してしまうのだ。ちなみに、敵に捕まる際に武器は取り上げられてしまうので、売ってしまってもいい。

↑何でも屋の「めろめろ」は売り物の種類が豊富。お金をためて買い揃えておくといい。

ユークリッドの都

近接に出現する敵 アウル、アナコンダ、ディンゴ

武器・防具屋「ホーリーナイト」

サーベル	チェインメイル
レイピア	ウッドシールド
セルフボウ・S	ラウンドシールド
セルフボウ・L	レザーヘルム
レザーアーマー	レザーグローブ

何でも屋「めろめろ」

ロングソード	アップルグミ
レイピア	オレンジグミ
セルフボウ・S	チキン
ロッド	ポーク
レザーアーマー	キャベツ
クローク	りんご
ウッドシールド	たまご
ベレット	ブレッド
スペクタクルズ	

食材屋「マリオン」

チキン	ブレッド
ビーフ	ライス
ポーク	いたのり
たまご	キャベツ

雑貨屋「ベイビー」

アップルグミ	パナシーアボトル
オレンジグミ	ライフボトル

7 法術師ミントと共に地下牢を脱出せよ

叔父の家に泊まったクレスは、謎の騎士に捕まってしまう。牢を脱出するには、一度牢の奥にある穴を調べてから、しばらく動き回ればいい。イベントが進行して牢から脱出できる。その後は、宝箱に入っていたバトルアクスを装備して、ミントを助けだそう。画面右下にある鉄格子を、バトルアクスを装備した状態で調べれば、地下水路へと脱出できる。地下水路では2つ記憶陣があるので、セーブをこまめに行うようにしよう。

↑地下牢から脱出する際にバトルアクスは壊れてしまう。ロングソードに装備しなおそう。

地下水路第1層

地下水路第2層 (B / A / アップルグミ)

地下水路第3層 (1000ガルド / クレイデーモン / 記憶陣 / レイピア / オレンジグミ / セボリー / B)

地下水路

地下水路に出現する敵 クレイデーモン、G・スラッグ、G・バット、スライム

ミント

母親といっしょに黒い騎士に捕まっていた少女。人を癒す法術の使い手。演じる声優は岩男潤子さん。

BOSS クレイデーモン

クレイデーモンはG・スラッグ2匹、G・バット2匹と共に登場する。敵の数が多いので、特技を連打して手早く数を減らしていこう。魔神剣は敵が地面に接していないと効果がないので、飛燕連脚がいいだろう。ダメージも多く、空を飛んでいる敵に有効なのだ。TPが尽きたらミントにオレンジグミを使わせるようにしよう。

Tales Information Top

壊滅したトーティス村には、強力な武器が落ちている。それは、クレスの家の2階の暖炉の中に刺さっているナイツサーベルだ。この先はしばらく一人旅になるので、これがあると心強いぞ。

敵か味方か 謎の人物モリスン

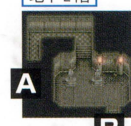
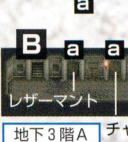
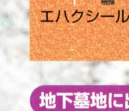
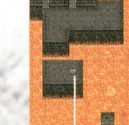
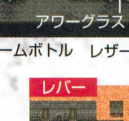
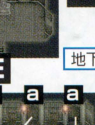
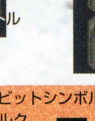
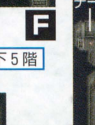
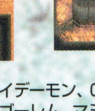
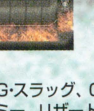
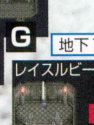
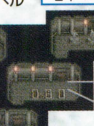
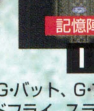
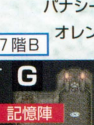
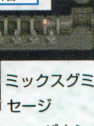
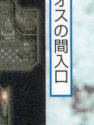
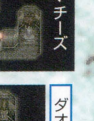
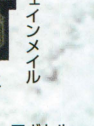
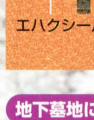
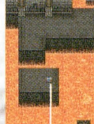
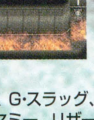
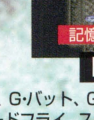
モリスン邸〜地下墓地

クリアLv 10

地下牢から脱出したクレスだが、モンスターの不意打ちにクレスは意識を失ってしまう。気が付くと、見たことがない屋敷の中だった。

8➤14 村を壊滅させた仇を討てるか!?

モリスン邸でチェスターが再び合流。3人パーティとなる。モリスンや黒い騎士がいる地下墓地は、広い上に敵も強いので、しばらくはレベルアップに励んだ方がいい。少なくても、モリスン邸にいる行商人から強い装備と回復アイテムを買っておくこと。クレスのレベルが2桁になる辺りが目安だ。

モリスン邸行商人	
サーベル	オレンジグミ
レイピア	ミックスグミ
セルフボウ・L	パナシーアボトル
ロッド	ライフボトル
チェインメイル	チキン
リングメイル	ポーク
クローク	たまご
レザーヘルム	ブレッド
レザーグローブ	ライス
ベレット	いたのり
マント	キャベツ
スペクタクルズ	りんご
アップルグミ	

↓地下墓地の入り口では、トリスタン師匠から奥義、魔神飛燕脚を伝授してもらえる。

地下墓地に出現する敵 グール、クレイデーモン、G・スラッグ、G・バット、G・フロッグ、スケルトン、ゴーレム、マミー、リザードフライ、スライム

そして過去の世界へ

ベルアダムの村〜ユークリッドの村

クリアLv 12

不死の王、ダオスを倒す手段を探してモリスンに転位させられたクレスとミント。しかし、そこはなんと百年過去の世界だった…。

15➤16 魔術の力を求めて旅立つ

ベルアダムの村

近隣に出現する敵 キラーアウル、ボーグル、ホーネット

武具屋「ダブルK.O.」		
サーベル	ジェムロッド	ウッドシールド
レイピア	レザーアーマー	ラウンドシールド
ヴェルダン	チェインメイル	レザーヘルム
クリシュマルド	リングメイル	アイアンサレット
バトルアクス	クローク	ベレット
ロッド	アンバークローク	レザーグローブ

道具屋「ドロー」		
アップルグミ	ライフボトル	マント
オレンジグミ	フレアボトル	レザーマント
ミックスグミ	リキュールボトル	スペクタクルズ
パナシーアボトル	エルブンブーツ	

ユークリッドの村では召喚師クラースが仲間になる。また、ベルアダムとユークリッドには、今まで売っていなかった強い装備があるので買い揃えよう。

NEW CHARACTER!! クラース

ユークリッドの村に住んでいる召喚術研究家。クレスたちの言葉に動かされ、仲間になる。演じている声優は井上和彦さん。

八百屋「ベジット」	
にんじん	たまねぎ
キャベツ	りんご
きゅうり	イチゴ
じゃがいも	バナナ
トマト	

武具屋「ビショップ」		
レイピア	ジェムロッド	カイトシールド
ヴェルダン	チェインメイル	レザーヘルム
クリシュマルド	リングメイル	アイアンサレット
ファインサーベル	クローク	ベレット
バトルアクス	アンバークローク	レザーグローブ
ロッド	ラウンドシールド	キッチンミトン

チャームボトル
武器屋
道具屋
クラース邸
1000ガルド
八百屋
ミックスグミ
宿屋
ルーンボトル

ユークリッドの村

近隣に出現する敵 キラーアウル、ジャッカル、ボーグル

道具屋「猫目」	
アップルグミ	エルブンブーツ
オレンジグミ	マント
ミックスグミ	レザーマント
パナシーアボトル	スペクタクルズ
ライフボトル	タリスマン
フレアボトル	ラビットシンボル
リキュールボトル	

Tales Information ユークリッドにいるナンシーは、村を訪れている青年エルウィンに一目惚れ。彼女たちの間を取り持って上げると、ひとつのラブストーリーが開始する。次はハーメルの町でイベントがあるぞ。

召喚術研究家 クラース登場

ハーメルの町〜精霊の森

クリアLv 13

ダオスを倒すには魔術が必要だ。クレスたちは、魔術を研究する人物、クラースを仲間に迎えることに成功した。

ハーメルの町

近隣に出現する敵　ヴァルチャー、ジャッカル、ボーグル

17〜18 ロープとつるはしを忘れずに

ローンヴァレイへ行く前に、ハーメルの町に立ち寄ろう。ローンヴァレイをクリアするには、道具屋にあるロープとつるはしが必要なのだ。1つずつ購入すれば問題ない。また、ユークリッドの村で少女ナンシーの恋を取り持ってあげている場合にかぎって、宿屋にナンシーが訪れている。

道具屋「天使の祝福」

アップルグミ	ダークボトル
オレンジグミ	マント
ミックスグミ	レザーマント
パナシーアボトル	スペクタクルズ
ライフボトル	つるはし
フレアボトル	ロープ
リキュールボトル	タリスマン
ホーリィボトル	ラビットシンボル

防具屋「にんたい」

チェインメイル	レザーヘルム
リングメイル	アイアンサレット
クローク	ベレット
アンバークローク	アンクベレット
ラウンドシールド	レザーグローブ
カイトシールド	キッチンミトン

武器屋「クリスタルロッド」

ヴェルダン	バトルアクス
クリシュマルド	クレセントアクス
ファインサーベル	ロッド
ワルーンソード	ジェムロッド

19 精霊シルフの協力を得る

ローンヴァレイに入るとすぐに家がある。ここで住人の話を聞くと先に進めるようになる。マップ上でシルフが起こしている風は、シルフを倒さなくては消えない。戦いながら進もう。洞窟の1階北部分や、地下1階に漂っている霧は、魔界の空気の瘴気で、これをなくさないとシルフは正常に戻らない。消す方法は、1階北に1つ、地下1階に2つある水溜まりを岩で塞ぐのだ。すると、瘴気が晴れてダメージを受けなくなる。

↑風が吹いていて進めない場所は、風を起こしているシルフを倒す必要があるのだ。

H
記憶陣
タリスマン
地下2階B

シルフの谷

ローンヴァレイ

ローンヴァレイ

ユークリッド方面

シルフの谷
C
D
E
カイトシールド
アンバークローク
チャームボトル
記憶陣
アップルグミ
B

ローンヴァレイ

ローンヴァレイに出現する敵　G・リーチ、ハーピィ、ピヨピヨ、ブルーシルフ、ヘルマスター、リザードマン、リビングデット、レッドシルフ

BOSS ブルーシルフ&レッドシルフ

マップ上のシルフに接触すると出現する。ふわふわと浮いているので、たたき落としてやろう。パラメータはそれほど強くない。

マップ上のシルフに接触すると稀に出現する。全体にダメージを与える呪文を使うので、詠唱が始まったら即座に攻撃をかけよう。

トーティス方面

精霊の森

森に出現する敵　キラーアウル、パイソン、ボア、ボアチャイルド、ホーネット

20〜21 マナが枯渇した理由を探るべく精霊の森へ

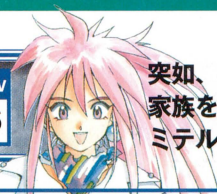
精霊の森のマップは、現代編で訪れたときと同じ。宝箱がある場所も前とほとんど一緒なので、それほど迷うことなく進めるだろう。前回と違う場所は、森の中央にある大木が枯れていないということだ。マップ内のモンスターは、ベルアダムやユークリッド近隣に出現する敵とほとんど同じ。

↑マップ中央の大木までやってくるとイベントが発生する。消えた魔術の謎が明かされる。

Tales Information ToP　ハーメルでのナンシーのイベントだが、ローンヴァレイをクリアすると見ることができなくなってしまう。ハーメルを訪れたら、道具屋だけでなく町を探索しておくといいだろう。

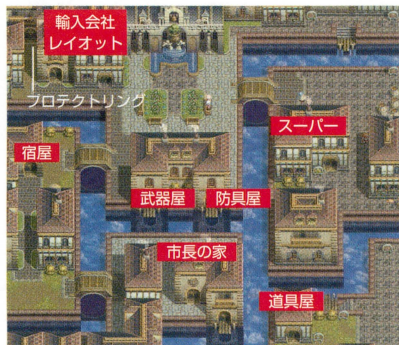
悲しい魂の解放、そしてアーチェ合流

ベネツィア市〜デミテルの館〜アルヴァニスタの都

クリアLv 16

突如、ハーメルの町が壊滅してしまう。家族を殺された少女リアの依頼で、魔術師デミテルの館へ向かうこととなる。

ベネツィア市街

22 悲痛な少女の依頼を受けて…

壊滅したハーメルの中央に、生き残った人物がいる。彼女に話しかけると、デミテル打倒のイベントが発生する。デミテルは孤島に住んでいるので、ベネツィアで船を借りる必要がある。また、リナはNPCなので戦闘に参加しない。

武器屋「水剣」
ヴェルダン
クリシュマルド
ファインサーベル
ワルーンソード
バトルアクス
クレセントアクス
コルセスカ
ロッド
ジェムロッド

近隣に出現する敵

ヴァルチャー、ジャッカル、ボーグル

道具屋「マラガの海」	
アップルグミ	ヘビーブーツ
オレンジグミ	マント
ミックスグミ	レザーマント
パナシーアボトル	スペクタクルズ
ライフボトル	つるはし
フレアボトル	ロープ
リキュールボトル	タリスマン
ホーリィボトル	ラビットシンボル
ダークボトル	ホワイトミスト

防具屋「シースルー」	
リングメイル	アーメットヘルム
スプリントメイル	ベレット
クローク	アンクベレット
アンバークローク	レザーグローブ
カイトシールド	アイアングローブ
フィートシールド	キッチンミトン
アイアンサレット	

食材屋「ウォーターフロント」	
まぐろ	ビーフ
あじ	ポーク
いわし	たまご
いか	ブレッド
たこ	ライス
えび	いたのり
チキン	

23▶25 ハーメルを壊滅させた魔術師デミテルを倒せ！

デミテルの館では、まず書斎で鍵を見つけ、右奥の扉を開ける。その先にある大木を調べると戦闘になるので撃破。中央の部屋にあるカーテンを開け、プリズムを左から下、上、上向きにすればOK。

←書斎では、壺の中から鍵が見つかる。他にもアイテムがいくつかあるぞ。

デミテルの館

館の中に出現する敵 ヴァイパー、オークロット、ゴーレム、デミテル、ボーンナイト、レイス

BOSS デミテル

デミテルは強力な魔術を使ってくる。これを阻止するため、クラースの特技で攻撃をかけ続けよう。

NEW CHARACTER!! アーチェ

アーチェは、エルフの血を引き魔術が使える少女。彼女を仲間にすると、各地で魔術書が得られるようになるぞ。声はかないみかさん。

25 新たな精霊を求めてアルヴァニスタへ

ベネツィアから船で渡ったアルヴァニスタ。ここでは新たな装備などがいくつかあるので、ぜひ買い揃えておこう。宿に泊まると城への潜入作戦が立案される。その前には一度セーブしておくこと。

武器屋「ライム」	
ヴェルダン	バルディッシュ
クリシュマルド	コルセスカ
ファンサーベル	ジェムロッド
ワルーンソード	ルビーワンド
クレセントアクス	

防具屋「ライム」	
スプリントメイル	アーメットヘルム
ブレストプレート	アンクベレット
アンバークローク	ラウンドベレット
シルバークローク	Lブルーリボン
カイトシールド	アイアングローブ
フィートシールド	ガントレット
アイアンサレット	キッチンミトン

道具屋「カレンダー」	
ヘビーブーツ	ポイズンチェック
レザーマント	ラビットシンボル
シーブズマント	ホワイトミスト
つるはし	フィートシンボル
ロープ	ホーリィシンボル
タリスマン	ミスティシンボル
パラライチェック	シルバーケープ

スーパー「たべすぎ」	
チキン	バナナ
ビーフ	まぐろ
ポーク	あじ
にんじん	いわし
キャベツ	ブレッド
じゃがいも	ライス
りんご	いたのり
イチゴ	

アルヴァニスタの都

近隣に出現する敵 ヴァルチャー、ボーグル、ホーネット

Tales Information

アルヴェニスタには、競争を挑んでくる少年がいるぞ。彼に勝つとアイテムをもらえる。コーナーを斜めに走るようにすれば楽に勝てるはず。3回勝利すると、マッハ青年の称号が得られるぞ。

そして冒険は続く…

アルヴァニスタ城〜精霊との契約

27→28 王子を助け、4大精霊の助力を得よう

アルヴァニスタの宿に泊まると、城へ忍び込むことができるようになる。城では、衛兵に見つからないように右の方にある部屋へと向かおう。衛兵に見つかっても、一旦引き戻されるだけで実害はないので、何度かチャレンジすれば問題ない。王子の部屋ではボスとの戦闘があるので、あらかじめ部でアイテムや装備を整えておこう。

↑ボスはかなり手強い。クラースやアーチェの特技を連続で使っていく必要があるぞ。

大地の精霊 ノーム
アルヴァニスタの酒場にいる人物から秘密の言葉を教わって、ベルアダムの村の東にある精霊の洞窟へ向かおう。

炎の精霊 イフリート
アルヴァニスタの南の船着き場からオリーブヴィレッジへ向かう。そこにイフリートがいる熱砂の洞窟がある。

水の精霊 ウンディーネ
ベネツィア市の港で船を雇い、北の孤島へ向かおう。そこが水の精霊ウンディーネがいる侵食洞だ。

モンスターパーフェクトデータ

今回攻略した範囲に登場する全モンスターを掲載。これで戦い方を確認してほしい。

①モンスターの名前 ②そのモンスターのHPの数値 ③そのモンスターの攻撃力の数値 ④そのモンスターの物理攻撃への防御値 ⑤モンスターを倒した時に得られる経験値 ⑥モンスターを倒した時に得られるガルド ⑦そのモンスターの敏捷性の数値 ⑧モンスターを倒して得られるアイテム ⑨そのモンスターが耐久力を持つ属性 ⑩そのモンスターの攻撃の属性を表す

MONSTER	①					
HP	②	攻撃	③	防御	④	
EXP	⑤	ガルド	⑥	敏速	⑦	
アイテム	⑧					
防御属性	⑨					
攻撃属性	⑩					

名前	HP	攻撃	防御	EXP	ガルド	敏速	アイテム	防御属性	攻撃属性
アウル	45	20	8	3	6	80	チキン、たまご	地・火：弱い、風：強い	風
アナコンダ	50	22	7	3	7	35	アップルグミ、スペクタクルズ	火：弱い	なし
ヴァイパー	285	75	21	18	18	50	アップルグミ、????	火：弱い	なし
ヴァルチャー	210	69	19	16	19	80	チキン、????	地・火：弱い、風：無効化	風
オークロット	2300	99	27	201	864	10	りんご	地：強い、水：回復、火・風：弱い	地
キラーアウル	180	63	19	13	16	90	チキン、たまご	地・火：弱い、風：強い	風
グール	165	50	17	13	23	50	パナシーアボトル	光：弱い、闇：強い	闇
クレイデーモン	250	75	13	77	420	70	パナシーアボトル、????	光：弱い、闇：回復	闇
ゴーレム	470	95	25	188	410	15	ホーリィボトル、オレンジグミ	地：回復、風：弱い	地
G・スラッグ	75	35	10	5	5	10	―	火・雷：弱い、水：回復、闇：強い	水
G・バット	60	33	8	4	12	80	―	光：弱い	闇
G・ビー	25	15	7	2	3	70	―	火：弱い	なし
G・フロッグ	120	30	8	7	15	30	―	火・雷：弱い、水：回復、闇：強い	水
G・リーチ	175	65	20	9	9	15	―	水：回復、火・風：弱い、闇：強い	水
ジャッカル	230	75	20	18	22	70	オレンジグミ、スペクタクルズ	火：弱い	なし
スケルトン	200	80	15	18	52	45	アップルグミ、ロングソード	光：弱い、闇：強い	闇
スライム	80	30	8	6	13	10	????	火・雷：弱い、水：回復	水
ディンゴ	100	32	9	5	16	60	オレンジグミ	火：弱い	なし
デミテル	2600	75	50	380	5600	55	?BOOK	物：弱い	なし
ハーピィ	255	77	22	21	27	70	オレンジグミ、パナシーアボトル	地：弱い、風：強い	風
パイソン	195	65	18	11	13	50	アップルグミ	火：弱い	なし

Tales Information Top
ローンヴァレイに登場するヘルマスターは、この時点ではかなりの強敵。クラースがいうように逃げた方が無難だが、もし勝てれば段違いの経験値とガルドが得られるぞ。チャレンジしてみる？

バグベア

HP	65	攻撃	27	防御	8
EXP	4	ガルド	7	敏速	20

アイテム チーズ
防御属性 火：弱い
攻撃属性 なし

ピヨピヨ

HP	225	攻撃	74	防御	20
EXP	20	ガルド	24	敏速	80

アイテム チキン、たまご
防御属性 地・火：弱い、風：強い
攻撃属性 風

ブルーシルフ

HP	300	攻撃	65	防御	25
EXP	111	ガルド	222	敏速	80

アイテム ルーンボトル
防御属性 地：弱い、風：回復
攻撃属性 風

ヘルマスター

HP	2640	攻撃	75	防御	30
EXP	202	ガルド	1010	敏速	50

アイテム ????
防御属性 光：弱い、闇：回復、物：強い
攻撃属性 闇

ボア

HP	175	攻撃	35	防御	9
EXP	45	ガルド	80	敏速	40

アイテム ポーク
防御属性 火：弱い
攻撃属性 なし

ボアチャイルド

HP	40	攻撃	15	防御	8
EXP	5	ガルド	8	敏速	50

アイテム ????、????
防御属性 火：弱い
攻撃属性 なし

ボーグル

HP	200	攻撃	70	防御	19
EXP	13	ガルド	18	敏速	30

アイテム ????
防御属性 火：弱い
攻撃属性 なし

ホーネット

HP	150	攻撃	55	防御	17
EXP	6	ガルド	5	敏速	80

アイテム －
防御属性 火：弱い
攻撃属性 なし

ボーンナイト

HP	480	攻撃	79	防御	23
EXP	24	ガルド	36	敏速	40

アイテム －
防御属性 光：弱い、闇：強い
攻撃属性 闇

マミー

HP	350	攻撃	90	防御	18
EXP	666	ガルド	8753	敏速	60

アイテム ブラックオニキス
防御属性 火・光：弱い、闇：回復
攻撃属性 闇

リザードフライ

HP	150	攻撃	42	防御	14
EXP	44	ガルド	99	敏速	45

アイテム ????、????
防御属性 火・光：強い
攻撃属性 闇

リザードマン

HP	320	攻撃	80	防御	25
EXP	22	ガルド	44	敏速	35

アイテム ????
防御属性 水・火・闇・物：強い、雷：弱い
攻撃属性 なし

リビングデッド

HP	280	攻撃	76	防御	22
EXP	17	ガルド	29	敏速	50

アイテム ライフボトル、????
防御属性 光：弱い、闇：強い
攻撃属性 闇

レイス

HP	440	攻撃	77	防御	24
EXP	45	ガルド	123	敏速	65

アイテム ルーンボトル
防御属性 光：弱い、闇：無効化
攻撃属性 闇

レッドシルフ

HP	350	攻撃	67	防御	23
EXP	222	ガルド	555	敏速	80

アイテム ルーンボトル
防御属性 地：弱い、風：回復
攻撃属性 風

武器&防具完全カタログ

名称	価格	斬	突	命	属
ロングソード	140	5	5	0	－
サーベル	200	8	5	0	－
レイピア	180	2	9	0	－
ナイツサーベル	(350)	15	8	20	火
ヴェルダン	700	4	28	0	－
クリシュマルド	1400	8	35	22	－
ファインサーベル	700	25	18	25	－
ワルーンソード	1600	50	50	0	－
フェイムフェイス	(5500)	108	60	0	水
コルセスカ	2400	50	106	0	－
グーングニル	－	96	122	0	－
バトルアクス	700	35	2	5	－
クレセントアクス	1800	65	10	10	－
バルディッシュ	2980	130	15	0	－
ハルバード	4000	105	105	105	－

名称	価格	攻	命	属
セルフボウ・S	50	8	10	－
セルフボウ・L	200	20	10	－
ロッド	10	2	10	－
ジェムロッド	600	15	10	－
ルビーワンド	1240	30	10	－
ピンナップマグ	(900)	5	20	－
ネクロノミコン	(500)	20	10	－
イエロウキングス	(4000)	60	20	－
セラノフラグメン	(1000)	70	30	－
レイバーイオニス	(26000)	80	10	－
ブルーム	(115)	20	10	－

名称	価格	防	回	装備
レザーアーマー	120	2	－	クレ・チ・クラ
チェインメイル	900	4	－	クレ・チ
リングメイル	1200	7	－	クレ・チ
スプリントメイル	1900	9	－	クレ・チ
ブレストプレート	3600	13	－	クレ・チ
クローク	12	3	－	クラ・ミ・ア
アンバークローク	620	6	5	クラ・ミ・ア
シルバークローク	2500	12	10	クラ・ミ・ア
ウッドシールド	50	1	2	クレ
ラウンドシールド	300	2	5	クレ
カイトシールド	600	4	7	クレ
フィートシールド	1150	6	10	クレ
レザーヘルム	600	1	－	クレ
アイアンサレット	840	3	－	クレ
アーメットヘルム	1320	5	－	クレ
ベレット	300	1	－	クラ・ミ
アンクベレット	800	3	－	クラ・ミ
ラウンドベレット	1420	5	－	クラ・ミ
ブルーリボン	－	2	－	ア
Lブルーリボン	840	5	5	ア
レザーグローブ	150	1	－	クレ
アイアングローブ	600	2	－	クレ・チ
ガントレット	1200	4	－	クレ・チ
キッチンミトン	300	5	－	ミ・ア

※価格の（　）は非売品なので売り値です。

※クレ＝クレス・チ＝チェスター・クラ＝クラース・ア＝アーチェ

キャラクターの生みの親、藤島康介氏。

Q：藤島先生は『テイルズ』に思い出などがございますか？

藤島：ナムコ初のRPGという『テイルズ』に立ち会えたのは、とても幸運でした。ナムコといえばゼビウスやマッピー、パックマン、リブルラブル等々、さんざん高校～無職時代にお世話になった会社でしたから…。

Q：新たに描き起こされた「すず」のチャームポイントは？

藤島：女の子が2人しかいなかったところへ、もう1人増えたので嬉しかった。大きなポニーテールはポイント高しでしょう。

Q：最後に一言お願いします

藤島：SFCの最後を飾り、今またPSで復活を遂げるという恐るべき作品。SFC時代に買えなかった人も、これで安心して買えるのでOK。特にOP、EDは必見！　かなり前の仕事ですが、今でも気に入っているキャラクターたちです。

■構成・文／鈴木了（スタジオ・ハード）

Tales Information Top
ソフトと同時発売のナムコ公式ガイドブックは、買って頂きましたでしょうか。なんと、ナムコ初の上下巻発売。様々な謎が解明される下巻は、1月28日発売予定です。（ナムコ広報・吉積氏）

熱中！メカニック対談

KOUSUKE FUJISHIMA PRESENTS

藤島康介のスキスキ！ゲームメカ

SUKISUKI! GAMEMECH

TAKE 7 ロックマンDASH 鋼の冒険心

©藤島康介

「ほ乳瓶ミサイル」は他のメーカーなら絶対なし!!

コミカルでカッコいいメカの宝庫『ロックマンDASH』を、藤島康介が大攻略!!

©CAPCOM CO.,LTD

Profile

●藤島康介
(ふじしまこうすけ)
漫画家。「月刊アフタヌーン」(講談社)誌上で『ああっ女神さまっ』を連載中。とにかくメカメカ、ほんとにメカメカマン。げーむじん的攻略大特集の『テイルズオブファンタジア』ではキャラコメントまでいただいた！感謝！

●稲船敬二
(いなふねけいじ)
開発本部第2制作部部長。ロックマンシリーズの生みの親。子供も大人も楽しめるゲームのバランスとは何か？を日夜悩み続けるにこやかゲームクリエイター。

デザインも含めた世界観のまとまりがスゴク好きなんです！

――では、藤島先生が『ロックマンDASH』のメカを気に入っている理由からいきましょう。

藤島：えー、カッコいいからです、単純に(笑)。ボルトとかリベットがいっぱい描いてあるのがイカスかな、と。それと、同じカプコンさんの作品でも『サイバーボッツ』とは違って、『DASH』はデザインも含めた世界観のまとまりが好きなんですよ。

稲船：ありがたいですねえ(しみじみ)。『ロックマン』というのは、子供に楽しんでもらおうと今までやってきたんですが、『DASH』は、子供にも大人にも両方に楽しんでもらえるものを目指そうと思っていたんです。ですから、藤島先生がおっしゃられた世界観もそうですが、メカやロボットのデザインバランスも大変でしたね。

藤島：攻略本の設定資料を見てびっくりしたんですよ。キャラクターやロボットの初期設定が、ちゃんとまとまったデザインになっているにも関わらず、何度も作り直して、簡略化しているんですよね。すごく時間をかけて作ってあるんだなと感じますね。

稲船：普通、ここまで設定書って描かないんですよ。けれど今回は、アニメと同じような作り方をしようかと考えまして、設定がきっちり決まってからゲームを作っていくことにしたんです。はじめは、ついどんどん描き込んじゃうんですよ。でも、描き込むだけだとデザイン的にごちゃごちゃして良くないですよね。シンプルでこう綺麗なラインがどこまで出せるかというのが、課題だったんです。それでいて、何だか整理がつかない要素もデザインされているというのが理想なんですけどね。

トロンの思い切った髪型はインパクトがありますね。

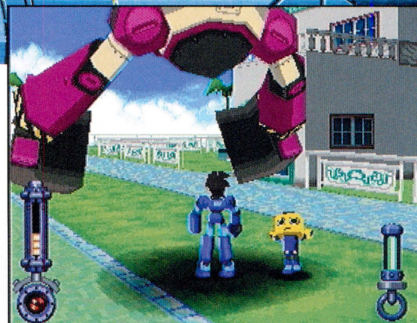
――トロンのデザインなども結構、煮つめたんじゃないですか？

稲船：そうですね。シンプルでいて、シルエット的に特徴があるものを出していったときに、ああいう形になってきまして…。それに、ロールちゃんとの差っていうのがありますし。その辺もかなり意識しました。ロールちゃんはどっちかというと、カワイイでいってほしかったし、トロンは生意気な感じを出したかった。

藤島：この思い切った髪型が、すごいインパクトあるんですよね。

――相当思い切ってますよね。

藤島：でも逆にシンプルだから、ここさえクリ

↑トロンのシンプルで大胆な髪型は、千思万考の結果デザインされたものなのだ。「とにかく大変でした」(稲船)に、納得。

↑40人集まってやっと一人前か？　ぞんざいな扱いにも負けるなコブン。「イイあじ出してるキャラですよね」(藤島)。

アすれば何とかなりますからね。ちょっとトロンのフィギュアを作ろうかとも思ったんですけど、この髪型をどう処理したらいいのか悩んでたんですよ(笑)。

稲船：『DASH』を作っているときに、このトロンを中心にしたボーン一家っていうのがすごい気に入ってたんで、実はトロンを主人公にした形のゲームを作っているんですよ。ロックは出さない！って決めてまして、「この思い切りはどうだ！」と。

藤島：それはすごい！　で、タイトルは何なんですか？

稲船：えーとね、『トロンにコブン』(仮称)。やっぱりトロンと一緒に、コブンが活躍するゲームになります。主役のトロンが、乗り物メカに乗って暴れ回るんですけど、コブンを踏めたりとかするんですよ(笑)。

藤島：おおー。またしてもコブンはそういう扱いですか…(泣)。

稲船：コブン、かなりいじめれるようになってますよ。

藤島：すごいかわいそうですね。でも、何かいじめがいのあるキャラなんだよなあ(笑)。

ふざけた攻撃の数々が楽しくてたまらない！

藤島：そういえば、ボン・ボーンにもびっくりしたんですよ。最初出てきたときに設定見ないでプレイしていたから、これは敵メカだろうと思ったんですよ。でかいし、トロンは乗ってるし…。でも、実は弟だった(笑)。それでまた、このキャラがまた結構ふざけている！

稲船：そうですね。ふざけてますね、なんかむちゃくちゃになりましたけど(笑)。

藤島：でも、このふざけがいいんですよ。ふざけた攻撃とか、もう楽しくて楽しくてしょうがないんですよ。

――戦って、ふざけた攻撃が楽しいって珍しいですよね。

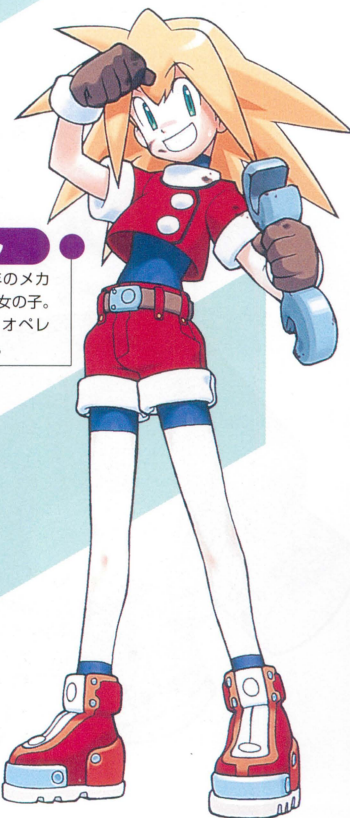
藤島：ボンの「ブー」攻撃が一番ふざけてます

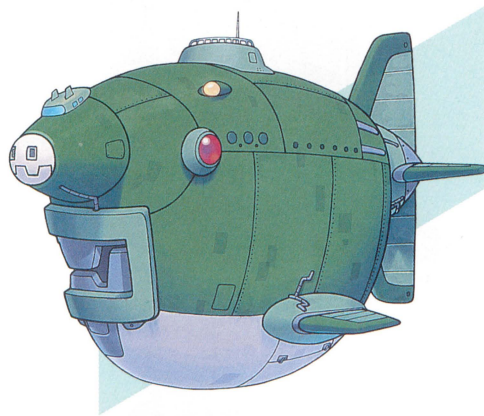
ロック

遺跡から宝物を発掘するディグアウトが仕事の14歳。正しい心と勇気を持った少年だ。

ハンムルドール

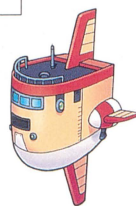
海の塔の奥深くには片腕を失ったハンムルドールもいる。その攻撃力は決して侮れない。

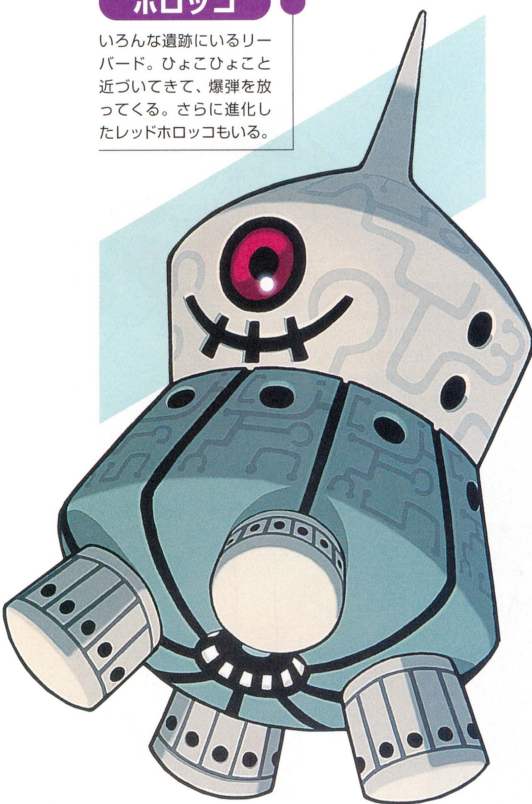
↑メカデザインの話となり俄然ヒートアップする2人。熱い思いが伝わってくる。

ロール

ロックとは同じ年のメカいじりが大好きな女の子。ディグアウト中はオペレーターとして活躍。

ゲゼルシャフト号

ボーン一家の操る空中戦艦。船体の左右についた砲台からは爆雷を、正面のドクロマークからは強力なエネルギー弾を放ってくる。

フリッター号

ロックやロールが乗る空中船。エンジントラブルで、カトルオックス島に不時着。

ホロッコ

いろんな遺跡にいるリーバード。ひょこひょこと近づいてきて、爆弾を放ってくる。さらに進化したレッドホロッコもいる。

↑海の塔でロックに襲いかかる巨大な影・ハンムルドール。「リーバードのメカデザインの基本になったデザイン」(稲船)。

↑よく現れるザコリーバード・ホロッコ。「丸いキャラはかわいく見える。敵としての怖さとのバランスが難しかった」(稲船)。

ね。意表を突いてきましたよ。「ブー」は。それにミサイルなんて、ほ乳瓶ですからね。いやーなかなか、他のメーカーだったらほ乳瓶ミサイルはないかなって思いますけど(笑)。

――「ゲームにふざけを入れる」。これはもう、カプコンさんの社風なんでしょうか?

稲船:いや、社風とまでは(笑)。例えば、誰かブレーキ係がいるわけで、どこまでふざけを入れるかの判断ですよね、難しいのは。ギリギリまでふざけてブレーキがかかるっていうのであれば、面白い作品ができるんですよ。

藤島:敵にやられて楽しいのがいいですよね、このゲームは。

稲船:最後までやると、敵のボーン一家のことがすごく好きになりますから。絶対最後までプレイして欲しいんですよね。

絶対的にアウトラインのしっかりしたメカを作るのがスゴイ!

――今回の『DASH』はロックマンシリーズ初のポリゴン作品ですが、ポリゴンで製作するにあたってのご苦労や、新たな試みとかあったと思うんですが?

稲船:ありましたねえ(しみじみ)。今までは2Dでやってたんで、そのノウハウも、作り方も熟知していましたからよかったんですけど、今回、ポリゴンで、しかもフルポリゴンでしたからね。

藤島:具体的にはどんなところですか?

稲船:ゲームの難易度を調整するのが、特に苦労したんですよ。どこまで調整したら難しいのか、簡単なのか、難易度をどのユーザー層にあわせればベストなのか、難しいところなんですよ。実際、ユーザーさんに聞いてみると、難しいっていう人と、簡単すぎてヤダっていう意見がありましたけど、アンケートを返送してくれる人は「簡単すぎる」なんですよ。

藤島:これまでの『ロックマン』シリーズが難しかったから、それに比べたら簡単に感じたんですかね。

稲船:試したかったのは、3Dにすることによって、ロックマン自体アニメ的に描こうとしたことですね。カメラアングルとかアニメ的によくできたと思っています。

藤島:キャラクターの表情が、かなり良かったんですよ。描いてあるだけって言えばそうなんですけど、これがスゴク馴染んでいてびっくりしたんですけどね。

稲船:これもね、やりたかったことなんです。ポリゴンって言うとどうしても、キレイに描けるんですけど、表情がないじゃないですか。だから、アニメっぽく描いて、表情をたくさん作ることで、面白くできたらいいなと思ってやりました。

藤島:これで手とかの動きがさらに良くなると、かなりイイ感じに行けそうな気がしますよね。

――ポリゴンで気づきましたけど、何かポリゴンを活かしたのかもしれませんが、丸いメカが多いですよね。どこから見ても同じような。

稲船:ポリゴンでは、きれいな丸は表現しにくいんですけどね。でも丸にみえるような描き方っていうか、ポリゴンを十字に貼ってみたりとか…。いろいろ工夫はしました。

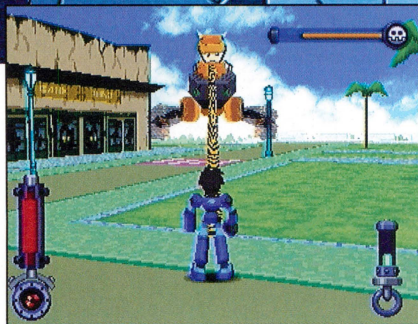
藤島:うん、メカとかも丸で表現されると、かわいいカンジがしていいですよね。そうそう、またしてもタコがいるし。もう、私、タコメカ弱いんですよ! 好きなんですよー、動きが!

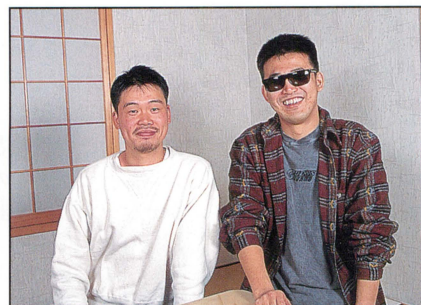
稲船:動きのコンセプトっていうのは、「コミカルに見えて、カッコ良く」を目指したんです。結構いろいろやりましたよ。

――カプコンさんのゲームに登場するメカには、何かこうセンスを感じるんですよね。メカにおけるセンスの善し悪しって何でしょうね?

稲船:うーん、どうなんですかねえ。

藤島:思うんですけど、絶対的にアウトラインのしっかりしたメカじゃないとダメですよね。『DASH』だと、どのメカを見ても、シルエットを見ただけで、「これだ!」とわかるものを作ってあるんですね。それってスゴイことですよ。

稲船:うれしいですねえ(しみじみ)。

↑ボンの「ブー」攻撃。「こんな攻撃でやられたら、くやしくてしょうがない！」(藤島)。ごもっともです。

↑こちらは「ほ乳瓶ミサイル」攻撃。「いくところまで行ってしまったというか…(笑)」(稲船)。カプコン魂ここにあり！

↑ゲーム制作の舞台裏を語り尽くした90分。メカデザインへのこだわりと愛情は時にはふざけもOK、ということを再確認！

藤島：やってみるとわかるんですけど、シルエットを作るにもバリエーションがたくさん必要なんです。その作業というのは、作ったものを壊して色々考えることの繰り返しなわけで、大変でしょうねえ。
稲船：センスというのも実は、会社の蓄積なんですね。カプコンとしてのノウハウというか言い伝えがありまして…。キャラの個性であるとかシルエット的な方法は、デザインのトップの人間のこだわりが尋常ではありませんから(笑)。
藤島：でしょうね。でないと、トータルなデザインのまとまりはここまででませんから。

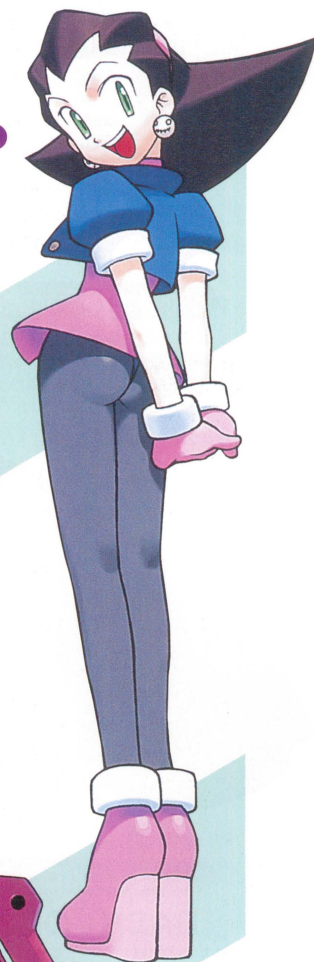
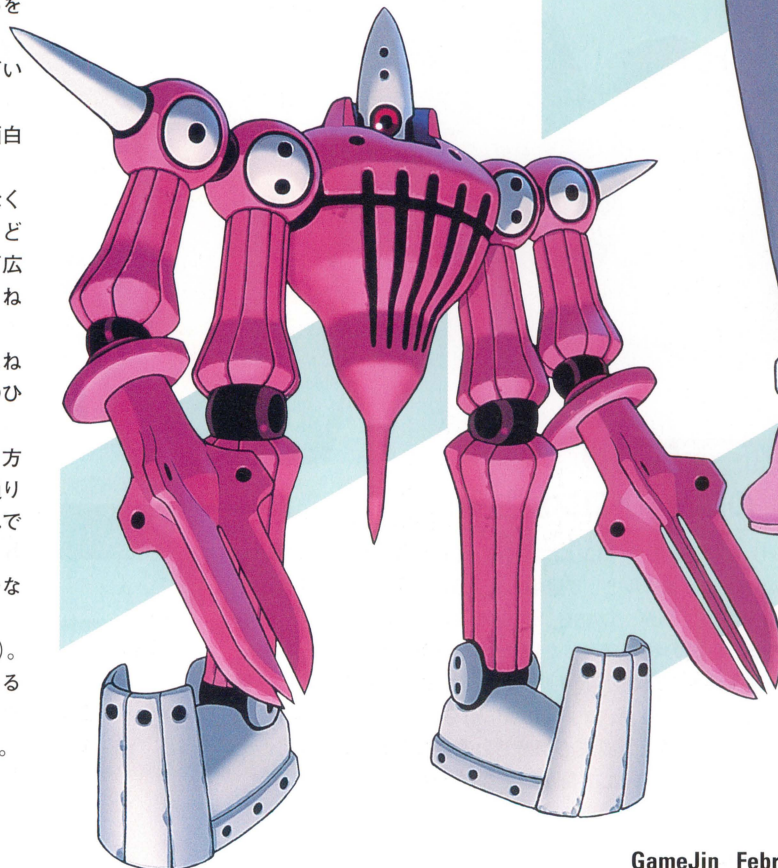
やっぱりドリルあったんですかあ！よかったあ！

――藤島先生、『DASH』の面白かったところを挙げてもらえますか？
藤島：陸・海・空と遊べる欲張りなところがいいですよね。
稲船：実は、海ってけっこう、ゲーム的に面白くするのが難しいんですよ。
藤島：何が大変って、海って要するに何もなくって、どこでも走れるのが面白いんだけど、どこでも走るというのは、かなりフィールドが広くないとできないから…。難しいんですよねー。
　あと、パーツの付け替えが好きなんですよねえ。やってて楽しくて(笑)。それも楽しみのひとつですよねえ。
稲船：ロックバスターを鍛えていくってやり方もあるし、新しい武器を開発するという二通りって言うか･･･。いろんな楽しみ方があるんですよ。
藤島：そういえば、ドリルってなかったのかなあ(笑)。
稲船：ありますよ、ここに。ドリルアーム(笑)。
藤島：あ、あるんですね。ちゃんとここにあるんですね(笑)。
稲船：ドリルはなければいけないですよ(笑)。
藤島：ロケットパンチはないんですか？
一同：…(沈黙)。
稲船：な、ないんじゃないですか(笑)。
藤島：ないですねえ(笑)。
稲船：(ぼそっと)そっかー、ロケットパンチかー(笑)。
藤島：基本ですからねえ。

トロン

世界中で恐れられている空賊ボーン一家の長女。ロックたちの行く先々でジャマをしようとするが、いつもやられてばかり。

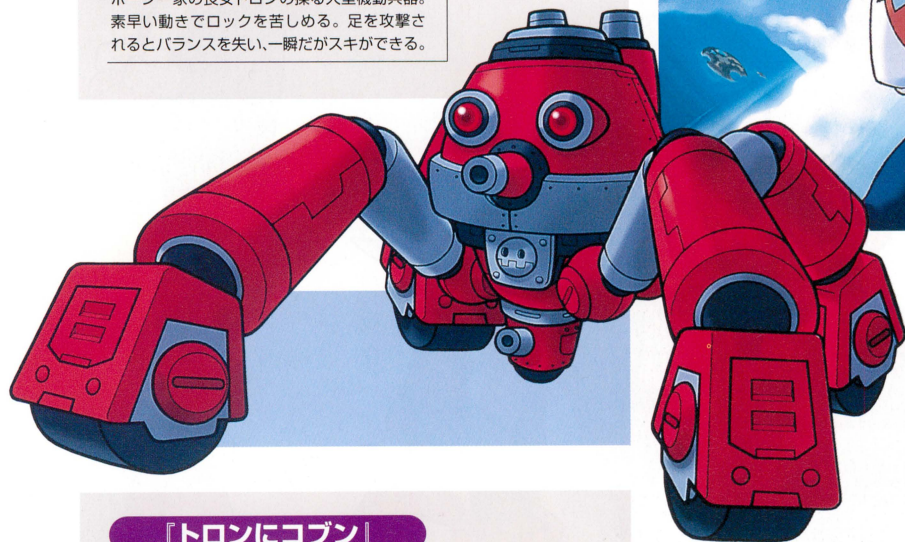
シャスクルス

高性能コンピュータを持つリーバード。姿を消す能力を持ち、相手の死角から近づいて、鋼鉄も引き裂く長いツメで攻撃してくる。

藤島康介いち押しメカ

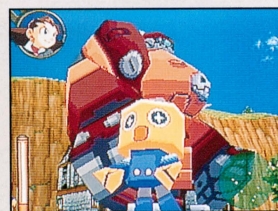
「タコメカ」こそ男の道！なのだ！

サイバーボッツの「スーパー8」同様、アヤしさNo.1メカはやはりタコメカ。しかし、タコメカの魅力はアヤしさだけではない！　その洗練されたフォルム（？）と数多くのマニュピレーターから繰り出される変幻自在の攻撃こそが、タコメカ最大の特徴であり、その魅力なのだ。今回のフェルディナンドも形状こそ違えど、やはりタコメカの流れを汲む正統派メカ。2本足メカとは比べものにならない機動性と安定感、さらに安定感を持つことで可能となる武装の数々。しかし、そんな講釈をきいたところで、タコメカの魅力はわかるはずもない。戦って苦しみ、使って勝つ。これこそがタコメカの、いや男の道なのだ！

フェルディナント

ボーン一家の長女トロンの操る大型機動兵器。素早い動きでロックを苦しめる。足を攻撃されるとバランスを失い、一瞬だがスキができる。

『トロンにコブン』

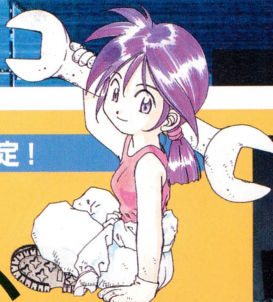
『DASH』の敵役・トロンが主役！

ロックマンシリーズ最新作『トロンにコブン』（仮称）。『ロックマンDASH』にライバルとして登場し、人気を集めたトロンと40人のコブンが、『DASH』ワールドを舞台に大暴れするのだ。正義の味方であったロックマンに対し、彼女は街を襲う悪者として活躍（？）する。これまで同様アクションがメインとなるが、コブンたちに街を偵察させたりする、シミュレーション要素も用意されている。また違ったロックマンシリーズとして目が離せないぞ。

←↑トロンに怒られるコブンと喜ぶコブン。かわいい活躍が見られるはずだ。

■取材／編集部　構成・文／高村泰稔（スタジオ・ハード）　撮影／片山よしお

マスコットキャラクターの名前決定！

わたし、リベッタ！よろしくね!!

I'm pleased to meet you

↑鋭い視線で選考する藤島先生。悩んでいるような、いないような…。

昨年暮れ、我々編集部員は読者の熱い思いの詰まったハガキを小脇に抱え、藤島先生のお仕事場に伺った。取材用のお部屋で待つこと3分、「どれどれ、どんな名前が来てます？」と明るく笑い、我々からハガキをひったくるおちゃめな先生。さっそく選考モードに突入開始。「うーん、バリエーション的に思っていたよりないなあ」とか「同じ名前がけっこうありますね。メカ娘だからイメージが限定されちゃうのかなあ」とかブツブツ言いながらセレクト。最終的に、先生が選りすぐった名前4通の中から、「しゃれていて、メカの部品をもじった点がナイス！」との理由で、栃木県の木村昌弘君の考えた『リベッタ』に決定したのだった！　応募してくれたみなさんありがとう！（最終候補に残った４名様には、記念品を差し上げます）

最終候補の名前

■ツーティー
（福岡県・安田行寛）
ティーツー出版を反対にしただけの安易なネーミングながら語感よし。

■メチェ
（東京都・石井秀夫）
フランス語で絵画などの表現技巧。げーむじんの技巧の女神を狙うも次点。

■三遊間を抜けるきれいな安打
（三重県・工藤一貴）
ふざけてる、っていうかバカすぎ！でも一番笑いが取れたので選んでしまった。

INFORMATION&PRESENT!

ワンダーフェスティバルにリベッタのフィギュア登場！

きたる2月7日、東京ビックサイトで開催されるワンフェスに、なんとリベッタのフィギュアが出品されることになった。サイズは150ミリ、レジンキャスト製、限定15個！　スパナを担いだ創刊号モデルのフィギュアだが、これがけっこうよくできている。3500円で販売されるから見つけたら即ゲットだ！

激レアフィギュア＆テレカプレゼント！

今回このレアなフィギュアを１名にプレゼントします。また、恒例のリベッタテレカも50名に差し上げます！　いずれもアンケートハガキのプレゼント欄(12)に希望の賞品(フィギュア、テレカ)の名前を書いて応募して下さい！　締切は２月末日消印有効。発表は次号げーむじん誌上で行います。

小坂こころは16歳の元気な高校生。密かに憧れていた蕨（わらび）君が突然の交通事故で死んでしまった。思い出に浸っていたこころは、放課後ひとり教室に残り、家庭科実習で作ったワラビーのぬいぐるみを、蕨君の席にそっと置く。すると、後ろから声が…。振り向くとなんと、ぬいぐるみのワラビーが話しかけてくる！ 怖くなって逃げ出すこころ。だが、ぬいぐるみのワラビーは、ぴょんぴょん跳ねて、追いかけてきて……!?

…………
ふう…
あー

あれ…?
…つかまらせて
どーすんの?

前?
前って…

なんか調子
狂うわねぇ
あんた…
ぱん
ぱん
前にもこーゆー事
あったよね

大丈夫?
いたた…

あ!
ガクッ

え…?
勝手に美しい
思い出に
変えるなよー
実際は

…って事が
うそ

あ！蕨くん!
すっ

あんぱんしか
残ってなっかたら
どーしてくれんのよー!
あー! もう合田の奴
10分もオーバーしやがって
ー!!
だだだだ

すっ
が

とわっ!
おっと

あがががー!
ゴロゴロー ッ

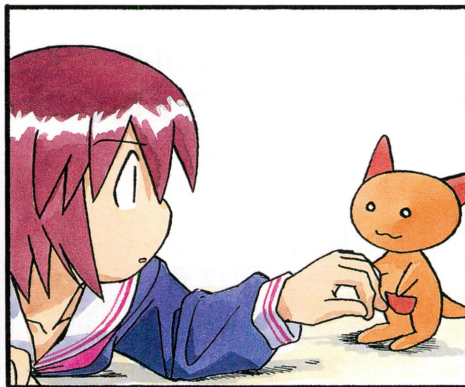
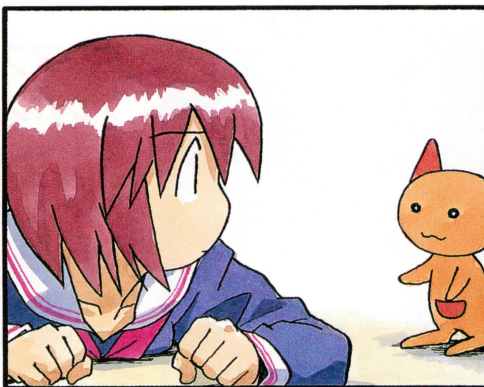
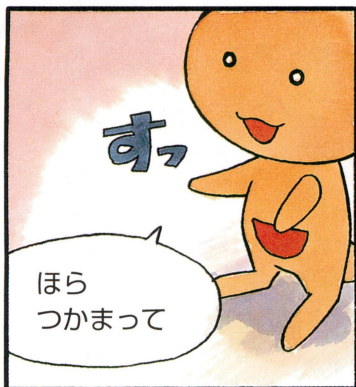
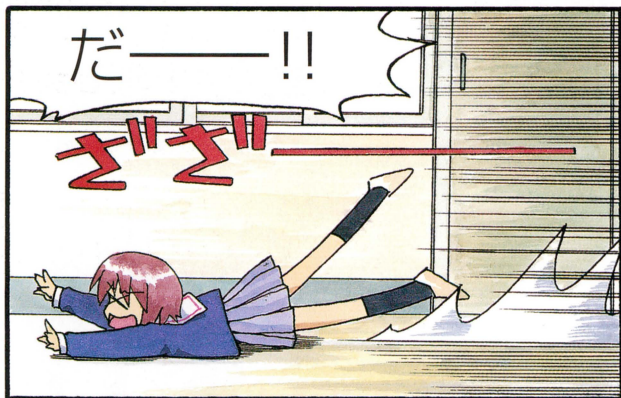
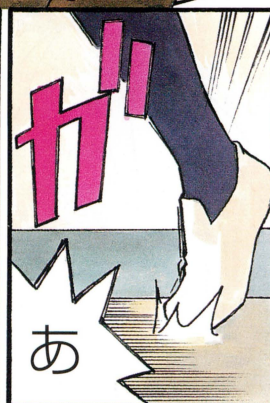
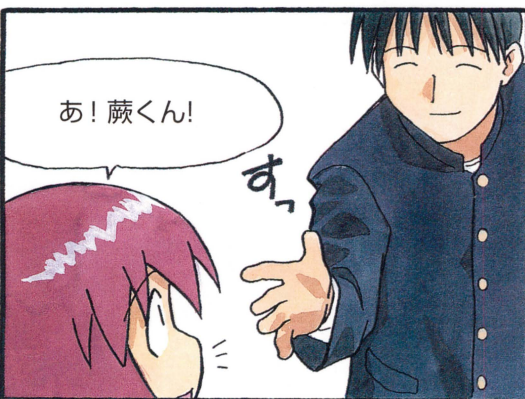
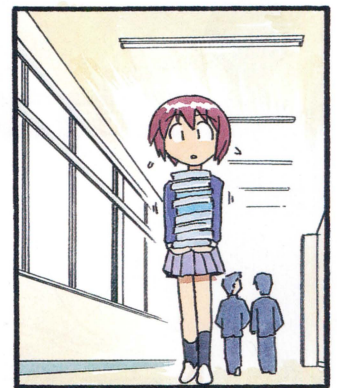
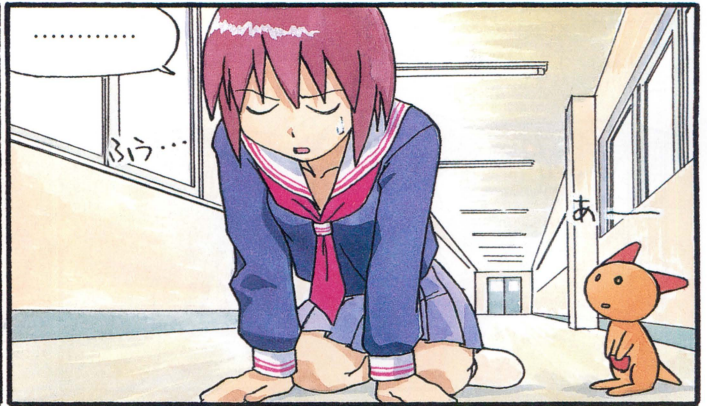
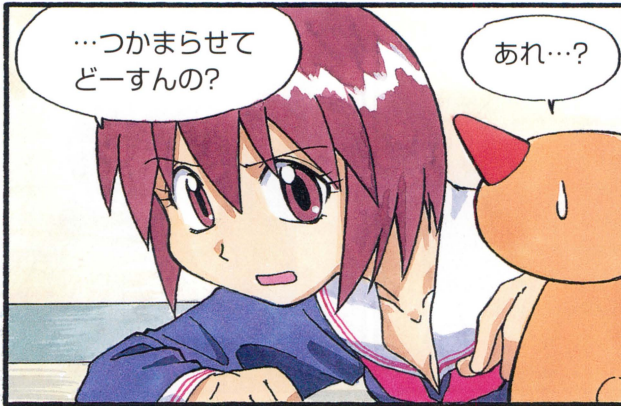
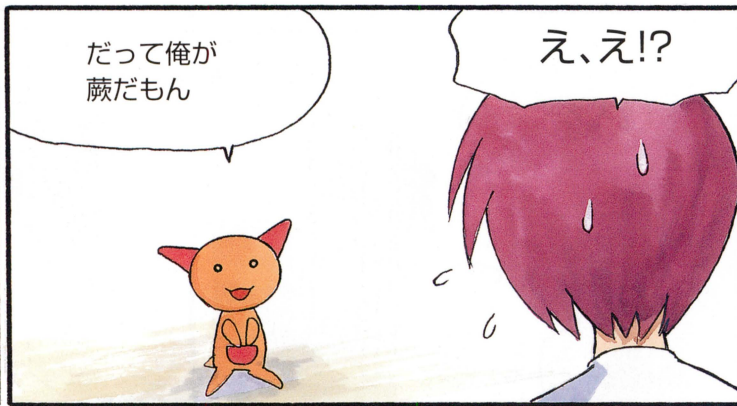
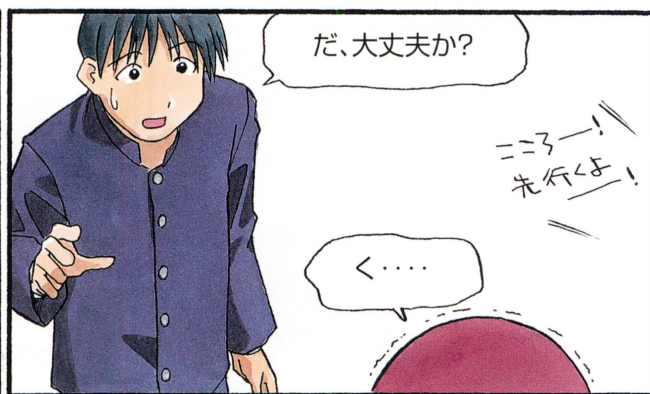
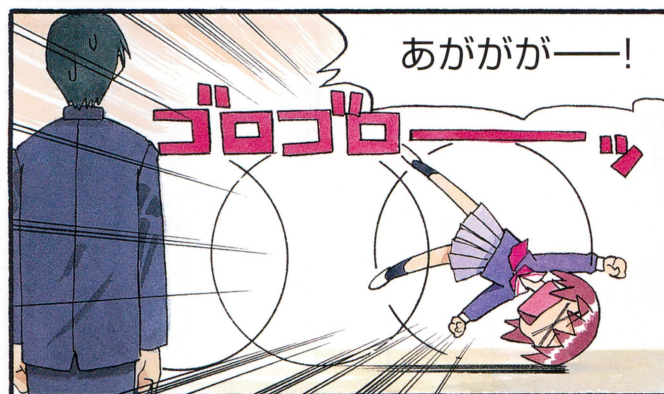
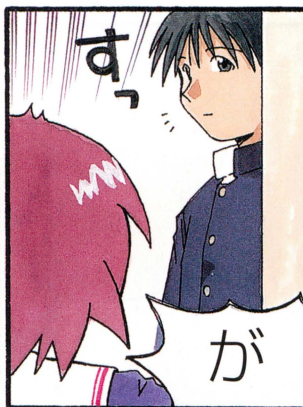
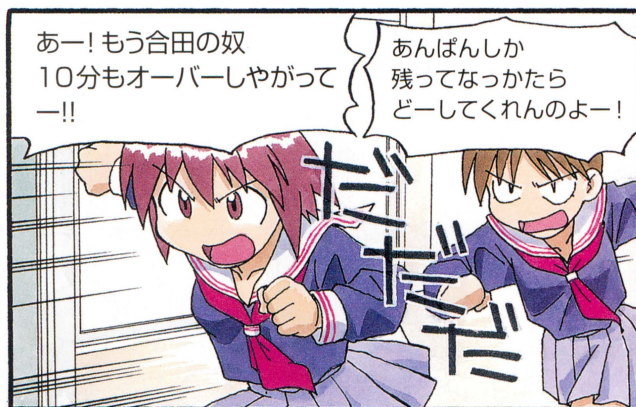
だ、大丈夫か?
くー…
ここ?ー!
先行くよー!

危ないわね!! もう!
気をつけてよね!
クク
俺か?
俺が悪いのか?

…っての
だったよ
こまかい事
言ってんじゃないわよ

ちょ、ちょっと
あんたなんで
そんな事知って…
…って

え、え!?
だって俺が
蕨だもん

●なにはともあれ、こころの家に居候。わらびーとこころ、迷コンビ誕生だ！

●只今攻略中

クリスマスプレゼント選びにハマってます。一眼レフを買うことにしまして、どれにしようか楽しく悩んでいます。送る相手は自分です。…そっとしておいて下さい。(あずまきよひこ)

拝啓 クリエイター様

アリキリが、意中のクリエイターに手紙でアタック！　記念すべき第１回目は、ドリームキャストで発売され盛り上がる「バーチャファイター3tb」の生みの親、セガの鈴木裕氏にラブコール。果たしてアリキリの熱い思いは鈴木裕氏に届くのか？

バーチャファイター3tb

■ドリームキャスト
■格闘アクション
■発売中■セガ■5800円

「完全移植」に偽りナシの格闘ゲームの最高峰

アーケード版が発表されてから、約２年たった今でもヒットを飛ばし続ける「バーチャファイター３」。待望のドリームキャスト移植版ではCG、高低差を活かした空中コンボ、返し技など、どこをとっても移植度バッチリの出来映えだ。

↑おなじみ「3tbモード」も入ってお得！

アリキリからの手紙

拝啓、鈴木裕様

（石塚）僕は３Ｄ酔いをするから、３Ｄモノは基本的に苦手なんですけど「バーチャファイター3 tb」は、そんな僕でも、すんなりとプレイできて嬉しかったです。「初心者の僕でも、ここまで遊べるんだな」って思わせてくれるところがすごい。ドリームキャスト、思いきり期待してます！　がんばってください！
（石井）ボクは昔、セガのゲーセンでバイトをしていたので、鈴木裕さんが「アウトラン」などの体感筐体を手掛けていた頃から、思い入れがあるんです。だから「東京ゲームショウ」で見かけた時は声をかけられなかったけど、嬉しかったですね。鈴木裕さんが出てきたことで「ゲームクリエイター」という職業が、世間に認知されたし、ホントすごい人だと思います。個人的な願望としては、　とりあえず、一緒にカラオケとかに行ってみたいです。鈴木さんがどんな歌を歌うかすごく気になるし（笑）。今度ぜひラジオの方にも遊びに来て下さい！
アリtoキリギリスより。

セガからの返事

お手紙ありがとうございます。「アウトラン」の時から、ずっと思っていてくれる人がいるのは、とてもうれしいです。ゲームは広く皆さんに楽しんでもらえることが何よりですから、「バーチャファイター３tb」を、３Ｄの苦手な方でも楽しんでもらえるというのは、クリエイターとして、とてもよろこばしいことです。「バーチャファイター３tb」の移植だけでも、ドリームキャストの良さがわかってもらえたと思いますが、これからも、ハードの良さをフルに生かしたタイトルを制作中ですので、期待していてください。時間がありましたら、ラジオの方にも伺わせていただきます。それでは。

鈴木　裕

只今攻略中

石井：『バーチャ3tb』以外だと『ドラクエモンスターズ』が面白い。山の手線で赤いGBを持った僕を見かけても話しかけないで（笑）。
石塚：『バーチャ3tb』のキャラの動きってすごい。アキラがマイキャラだけど長く遊べそうだな。

ラジオもチェックだチェック！

「アリtoキリギリスのげーむじんじんじん」は、話題のゲーム情報から人気声優さんとのきわどい爆笑トーク、ゲストのゲームクリエイターへの鋭いツッコミなど、内容盛りだくさんの情報バラエティ番組。
ゲーム好き、声優さん好きなら今すぐチェックしないと損するぞ。

『アリtoキリギリスのげーむじんじんじん』
TBSラジオ
月曜24：27〜24：57

■取材・文／編集部　撮影／浅沼勲

石井：國府田さんはゲームのハードは持ってるんですか？
國府田：色々持ってますけど、スーファミが好きなんです。ゴルフとかオセロとかとっつきやすくて。
石塚：ゲームはお好きなんですか？
國府田：ゲームセンターとかよく行くですよ！　この間、ハマったのがヤッターマンのコイン飛ばしゲーム。ドクロストーンを集めると、なんか起こるゲームなんですけど。ヤッターマン世代としては燃えましたねえ。大好きだったんです、ヤッターマン！
石井：わかった。それが声優さんになるきっかけだったんだ！
國府田：全然違います（笑）！
石塚：それでは、ゲームでいちばん攻略に燃えたのは何でしょう？攻略ですよ、攻略！
國府田：『太陽の神殿』とスーファミ版『ゼルダの伝説』！
石井：『太陽の神殿』って、古いナー。でも新作の『ゼルダ』は面白いよ、やらなきゃ！
國府田：でもその前に、ディスク版『ゼルダの伝説』を最後までやらなきゃ！　もう10年近くもやってるんですよ私。もう難しくて（笑）。

NOVEMBER Game jinjinjin 11

國府田マリ子

MARIKO KOUDA

ついに念願かなって、当番組にスペシャルゲスト「マリ姉」がやってきた。げーむじん読者にだけ、この日のハッピートーク番外編をお見せしよう！

マリ姉を、攻略、攻略、大攻略！

PROFILE&SCHEDULE

9月5日生まれ。青二プロ所属。声優の枠を超え、ラジオ、CD、映画出演などマルチに大活躍中。現在TVアニメ「まもって守護月天！」の守護月天を熱演中。

↑マリ姉のはじける明るさにアリキリもタジタジの収録でした。

アリtoキリギリスのげーむじんじんじん番外編VOL.2
TBSラジオ月曜
深夜24:27～24:57
オンエア

おみみの恋人

■撮影/喜多二三夫

桑島法子の No Surprises

HOUKO KUWASHIMA

アニメにゲームに、育ち盛り、伸び盛りの法子が贈るいつもの私、ほんとの私

第4回　年始のご挨拶

まずは、「新年、明けましておめでとうございます!!」。気づけば今年はうさぎ年。ワタクシ、おもいっきり年女なのデシタ…。12歳の時に1回だけ、うさぎ年ってヤツを体験(?!)しているんだけれど、当時私は小学生。年賀状にも、下手なうさぎの絵を得意気に描いて、恥ずかし気もなく担任の先生はじめいろんな人に送りつけた記憶があります。それからだんだん、年齢が上がるにつれ、自分は絵を描いちゃイケナイ人間だということを悟るようになり(あまりにも下手なため)、現在に至るワケです。だから今でも、ちょっとしたイラストや似顔絵なんかが描ける人がすごく羨ましい。そう、似顔絵といえば、時々ラジオとかに、すっごくよく特徴をつかんでるなーと思う私の顔を描いて送ってくれる方も極希——にいらっしゃるのですが、私の顔って特徴があるようでいて実は案外デフォルメしにくい。結構似顔絵を描くのは難しいらしいです(勿論、自分では全然かけない(^^;))。大概、頂く似顔絵は、少女マンガチックにとてもカワイク描いてくれてても、あんまり似てないことの方が多いのです。考えてみると写真によって、これでもかーってぐらいいろんな顔で写ってて、「一体どれが本物ですか」という質問も昔からよく頂いていたし…。顔のイメージもまちまちなのかもネ。今度似顔絵大賞でも募集したら面白いかも…なんてね。

眠るバク。いきなりですが…。

今年も応援よろしくネ!!

謎の少女と黄昏れるとき。

PROFILE

くわしまほうこ。12月12日生まれ。青二プロダクション所属。1月14日発売のPSソフト『封神領域エルツヴァーユ』でも活躍。詳しくは82ページから。

クマクマ帽を被る私と…?

レッサーパンダは人気者でした。

お気に入りのツーショットなの♥

苔が生えて緑グマ(!?)

ヒヨコとホウコ

おみみの恋人

NOVEMBER
Game jinjinjin 11

「多いんですよね、ゲームのお仕事も。主題歌や挿入歌を歌ったりすることもあるし。アニメと違った楽しさがありますよね」。

　まさに順風満帆、充実感でいっぱいって感じだったから、お仕事順調ですね、と切り出してしまった。すると…。

「順調っていうのは周りの人たちが言うことですから。自分は常に不安定だって思っているんです」と意外な言葉が。

「現状に満足してはいけないって思ってます。だんだん自分のやりたい仕事もやれるようになっているけど、ここで安心したらそれまでですから。常に緊張して物事に対峙しないと、なんて(笑)」

　エライなあ…。

「だって、ほんとに半年前の自分は、今の自分を想像できなかったし、たぶん、今、半年後の自分を想像できないと思う。最近、時間が流れて、経験が積み重なっていくことを実感するんです。半年後もどんどん変わって、面白くなった自分がいる気がするなあ。…慢心せず、地に足をつけて生きていきたいって、あっ、思ってるだけですよ、思ってるだけ(笑)」

　なんて最後はあわててる法ちゃんだけど…。連載やってもらってよかった！　『げーむじん』はあなたの成長を見続けるからね。

↑アリキリ2人の鋭いツッコミもニッコリ笑顔で切り返す法ちゃんなのだ。

■撮影/喜多二三夫

エリル・プローズ(神戮のエリル)

多次元に同時存在する謎の生命体にして破壊の権化『イハドゥルカ』を掃討するため、フィニステール王国の宮廷魔導士『アルティ・アル・ラーゼル』に召換された傭兵。『寄生装甲ネフィルム』をまとい、エネルギー刃『ベルダニラス』を振るって、愛するアルのために『イハドゥルカ』掃滅を目指す! CV担当はもちろん、我らが桑島法子さんだ。

全技攻略!! エリルで萌え萌え!(CV:桑島法子)

PS 封神領域エルツヴァーユ
■ユークス■1月14日■5800円(予価)■対戦アクションゲーム
■1～2人プレイ

派手な演出と凝ったストーリーで魅せてくれる『封神領域エルツヴァーユ』。ここではエリルを中心に全技を紹介する!

近距離は△1回で2度斬る!

『封神領域エルツヴァーユ』(以下:エルツヴァーユ)の魅力の一つは「簡単な操作で多彩な技を出せること」。使用するボタンは、十字キーと△(攻撃)と□(防御)だけだ。簡単操作の代表例が近距離攻撃。敵との距離が近いとき、「△」1回押すだけで2度斬る。「△△」と続けて押せば3度も斬るのだ!

遠距離は△連打で撃つ撃つ撃つ!

敵との距離が離れているときに、敵に向かって「△」1回で、エネルギーを打ち出すことが出来る。「△△△」と続ければ三連打まで可能だ。単純で基本的な技だが、敵との距離が開いたときに素早く繰り出せるこの技は、しつこく出すことによって敵に防御姿勢を強いることができる。

防御ボタン(□)はタイミングが命!

「□」を押せば敵の攻撃を防ぐことができる。これ1つで、後ほど紹介する必殺技の数々や、超必殺技まで防げるのだ。更に、遠距離攻撃を受けたとき、タイミングを合わせて押すと、攻撃をそのまま敵に跳ね返すことができるぞ。当然、押しっぱなしにしがちだが、油断は禁物。後から紹介する「投げ技」や「捕縛攻撃」には効かないのだ。

→天法院慧矢の必殺技『瑞柘榴』を受けても、この通り!

→タイミングを合わせればこの通り。逆に油断してると跳ね返されるぞ!

手前(↓)や奥(↑)のステップで体をかわせ!

十字ボタンはそれぞれの方向のステップ動作に対応している。「←」「→」の前後ステップで敵との間合いをはかろう。また、敵に向いた方向キーを押しっぱなしにすると敵に向かって走って行く。「↑」「↓」はそれぞれ奥と手前のステップに対応している。単純攻撃は、体の向いている方向に働くので、体をかわす事で当たりにくくなるのだ。

→敵が右にいるときは「→」を押しっぱなしにすれば走って行く。

→手前ステップで体をかわし、紙一重の差で攻撃を避ける。

ジャンプやバックブーストを効果的に使い、敵を撹乱せよ!

「↑↑□」を入力すると、ジャンプで一気に間合いを詰められる。また、至近距離で敵に向かった方向キー(前)を押しっぱなしのまま□ボタンを押す(前+□)と、敵の後ろに回り込むことができる。さらに、敵と反対の方向キー(後)を押しっぱなしのまま△を押すと(後+△)後ずさりながら遠距離攻撃(バックブースト)ができる。これらを駆使して、自分に有利なポジショニングを取れ。

→まずは、ジャンプで間合いを詰め。

→後ろに回り込み。

→バックブーストを決める。攻撃の手を弛めるな。

対戦プレイで意表をつくなら「↑↑△」のジャンプ攻撃

「↑↑△」でジャンプ攻撃ができる。このとき敵との距離が近いと飛び越し攻撃になる。これは近距離で「△△↑↑」でもできる。接近戦に持ち込むにはもってこいの攻撃だ!

→敵との距離が、中距離では大ジャンプ攻撃。

→敵に近いと小ジャンプ攻撃。

→至近距離だと飛越し攻撃が出来る。

ステップしながら攻撃もできる!

ステップ中に「△」を押せばステップ攻撃ができる。「↑+△」と「↓+△」はそれぞれ体をかわしながら1回斬りつけるもの。「前+△」は敵を大きく突き放す攻撃。「後+△」はバックブーストになる。

→ステップしながら、体をかわして斬りつけろ。

→敵の体を吹っ飛ばせ。

→このように、いかなるときでも攻撃を。

「魅せる」滑空攻撃は視殺戦にあり!

「前前△」で、浮かんだまま敵に急接近する『滑空攻撃』がだせる。この、滑空攻撃は実に「魅せて」くれる。打ち上げ技などで敵が空中に浮いているときに滑空攻撃を決めると、滑空したまま3連攻撃が決まる。また、後から紹介する『必殺技1』などで敵の体勢を崩してから滑空攻撃を入力すると、敵の悪あがきを避けながら攻撃を決めてくれる。しかし、何といっても燃えるのは、自分と敵が同時に滑空攻撃に入った場合の「視殺戦」だ。お互いの中間で地に足をつけ、にらみ合ったまま、フィールドを走り抜けて行く。このとき△ボタンをより多く連打できたものが、この視殺戦に勝利するのだ。

→3連攻撃を決められた方は、手も足もでない。

↑→(右上)同時に滑空攻撃に入ると、(上)視殺戦にはいる。ここでは「△」を連打せよ。(右)多く入力した方が攻撃成功。敵は体勢を崩す。

よゆうを作ってパワーを溜めろ!

△ボタンを押し続け、パワークリスタルを作れ。後から紹介する大技のための必須アイテムだ!

ときには打ち上げて驚かせ!

「↓↓△」で打ち上げ攻撃ができる。敵が浮き上がっているわずかな間に次の攻撃に移れ。

「↓△」で簡単投げ技!

近距離で「↓△」を入力すると投げ技ができる。敵の後ろに立ったときに入力すれば普段と違う投げ技になる。投げ技を防ぐには敵の入力タイミングに合わせて「↓△」を入力するのだ。

エリルは「お天気娘」って感じのキャラクターで、テンションを合わせるのが大変でした。

HOUKO KUWASHIMA SPECIAL

桑島法子スペシャル！

必殺技1『カレアバーラ』で体勢を崩せ！

「前△」で発射される必殺技『カレアバーラ』には敵の遠距離攻撃を切り裂いて攻撃が届く。更に、攻撃が決まった場合、敵の体勢を崩す。その結果、敵は一定時間身動きがとれなくなる。このとき決めた攻撃は、いつもと違うアングルになる。

→遠距離攻撃の応酬になったら。すかさず『カレアバーラ』で応酬だ！

→「前△△」だと2つ同時に出る。分かれているので軸がずれている敵に。

当たってよー！

→敵が体勢を崩したときが大技のチャンス。

必殺技2『レミヴァルーナ』はタイミングで！

「↑△」で簡単に出せる大技『レミヴァルーナ』。見た目に劣らず有効範囲も大きいのだが、その分スキも大きく、遠距離攻撃１つで勢いを殺されてしまう。「↑△△」で発生するレミヴァルーナの派生技は、通常の縦回転と違い、横に回転するので、軸のずれている敵にも有効だ。また、前出のパワークリスタルを持っているときに「↑△」と入力したまま、△ボタンを押し続けるとパワーアップした『レミヴァルーナ』が発生する。

↑横回転、俗称『よこよこエリル』。

↑同じ技でもこちらの方が倍のダメージ。

必殺技3『ノディスラーン』で倒れた敵にダメージを！

「後△」で発生する『ノディスラーン』は倒れた敵や間合いを詰めてこようとする敵に対して効果抜群だ。特に倒れ込んだ敵には「後△△」で発生する派生技が効くぞ！

↑下から上への光線が敵を突く。

→「後△△」や「△△後△」で発生する派生技は、下方向に集中する。

→間合いをはかってカウンター。

捕縛技1『バーキラッサル』で大爆発！

敵と距離を開けて「↓△」を入力すると発生する『捕縛技』。敵の足下のサークルが整うと完成。捕らえられた敵はなす術もないまま、技の餌食になる。『バーキラッサル』は中距離で発生する。３連斬撃の後、ベルタニラスのエネルギーを爆発させる。

→動けぬ敵を、滅多切りにし。

←吹っ飛んだところを押し倒して。

あーでぃおーす

↑→ベルタニラスにエネルギーを集め大爆発で敵を爆砕する。捕縛技は決まりにくいので、成功すると爽快！

捕縛技2『クロムフェレード』で大打撃！

『バーキラッサル』に同じく「↓△」で出る捕縛技。敵との距離が遠いときに出る。捕縛から逃げるためにはステップが有効で、捕縛サークルの位置から離れれば、それだけで解除される。距離がある敵は常に間合いを変化させる＝移動しているので、その分やや難しい。

↑ここから大きく飛び上がって。

↑→ベルタニラスのエネルギーを展開し（上）、敵に一気に体当たり（右）する。

捕縛を極めるには『派生』と『ブレイク』で！

敵の捕縛技のタイミングに合わせて「□」を押すとブレイクできる。また「↓△△」で、サークルの大きい技が出せる。

→捕縛の効果を吹き飛ばせ。

→捕縛派生技を活用して確率UP。

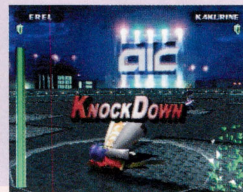
フィニッシュは超必殺技『エルディバイラス』!

全コマンドのとりを飾るのは、超必殺技、その名も『エルディバイラス』。前出のパワークリスタルを持っている状態で「後後△」と入力すると、敵に向かってパワークリスタルが打ち出される。これが届くと完成。球形魔法陣に閉じこめた敵を、分身によってエリルに投げつけ、ベルタニラスで遥か天空に打ち上げる。決まったときの効果は絶大で、他のどの必殺技でも出せないほどの大打撃を敵に与える。ところで、パワークリスタルは「△」ボタンを押しつづけ、ライフゲージの分だけエネルギーを溜めると生まれる。逆に言えば、追い込めば追い込むほど敵は、パワークリスタルを作りやすくなる。敵を追い込んでいるつもりが、いつの間にか超技を決められている、なんて事がないように。

←敵を球形の魔法陣に捕らえ、

←エリルの分身が、振りかぶって本体に投げる。

かっきーん

←↓(左)思い切り振ったベルタニラスによって、敵は天空彼方へと消えて行く。(下)で、最後はべたっと落ちてくる。これで大打撃。

エリル=桑島法子の声を楽しめ!

①ストーリーモードは『萌え萌えエリル』

『エルツヴァーユ』のキャラクター達は、全員「番組」を持っている。それが「ストーリーモード」だ。当然、桑島ファンなら『エリル=ブローズ』でプレイすべし。番組タイトルはズバリ「MoeMoeエリル」。各試合の合間にポリゴンアニメがあるだけではなく、なんと「次回予告」まで用意されている。さらに、進めていくと思わぬプレゼントが君を待っているぞ!

↑ポリゴンアニメも「次回予告」も、単なるオマケではなく、しっかりと作り込まれたもの。特に「次回予告」は「エリル」のぶっ飛び方が、聞いてて楽しい。

②VSモードは終わり方にコツ

3試合2本先取のVSモード。これを終了すると通常は、エリルがランダムに3つのパターンの勝ちポーズを決めてくれる。ここで、勝利を決める試合だけでいいのでノーダメージでクリアすると、いつもと違う勝ちポーズが見られる。また『エルディバイラス』を最後に決めて勝利すると、こちらも特別の勝ちポーズを決めてくれるのだ。

↑『エルツヴァーユ』はユークスのPS初参入ソフト。勝ちポーズも凝っている!

③1Pモードをクリアすると?

VSモードの対コンピュータ版とも言うべき1Pモードだが、ここをエリルでクリアしたらメニュー画面の「OPTION」の中を確認してみよう。桑島ファンにはたまらない選択肢が待っている。

全コマンド早見表

『エルツヴァーユ』ではすべてのキャラの操作が共通している。もちろん、それぞれに味付けが違うので、10人誰でも楽しめる!

種別	アクション	距離	入力コマンド
通常攻撃(斬)	2回斬	近	△
	3回斬	近	△△
通常攻撃(撃)	1回飛び道具	遠	△
	3回飛び道具	遠	△△△
単純移動	奥ステップ	ー	↑
	前ステップ	ー	→
	走る	ー	→(押しっぱなし)
	手前ステップ	ー	↓
	後ステップ	ー	←
特殊移動	バックブースト	至近	←(押しっぱなし)△
	敵の後ろに回り込む	至近	→(押しっぱなし)□
	ジャンプ	ー	↑↑□
防御	斬り攻撃防御	近	□
	飛び攻撃防御	遠	□
	飛び攻撃跳ね返し	遠	□(敵の攻撃にタイミングを合わせる)
溜め	パワークリスタル溜め	ー	△(押しっぱなし)
ステップ攻撃	奥ステップ攻撃	近	↑△(ステップ中)
	前ステップ攻撃	近	→△(ステップ中) or (近)△△→→
	手前ステップ攻撃	近	↓△(ステップ中)
	後ステップ攻撃	近	←△(ステップ中) or (近)△△←←
投げ技	特殊技(投げ1)	近	↓△(敵の前から) or (近)△△↓
	投げ抜け	近	(敵の↓△に合わせて)↓△
	特殊技(投げ2)	近	↓△(敵の後ろから)
打上攻撃	打上攻撃	近	↓↓△ or (近)△△↓↓

種別	アクション	距離	入力コマンド
滑空	滑空攻撃	ー	→→△
	滑空3連続	ー	敵空中+滑空
	視殺戦(△連打)	ー	(敵の→→△と同時に)→→△
	膝付攻撃	ー	(敵が体制を崩しているとき)→→△
ジャンプ攻撃	飛び越し攻撃	至近	↑↑△ or (近)△△↑↑
	小ジャンプ攻撃	近	↑↑△
	大ジャンプ攻撃	中	↑↑△
必殺技	必殺技1	ー	→△ or (近)△△→
	必殺技1派生技	ー	→△△ or (近)△△→△
	必殺技2	ー	↑△ or (近)△△↑
	必殺技2派生技	ー	↑△△ or (近)△△↑△
	必殺技3	ー	←△ or (近)△△←
	必殺技3派生技	ー	←△△ or (近)△△←△
パワーアップ必殺技	パワーアップ必殺技	ー	(パワークリスタルがある時に)必殺技の入力時△押しっぱなし
捕縛技	捕縛1	中	↓△
	捕縛2	遠	↓△
捕縛派生技		ー	△△↓△
捕縛ブレイク	捕縛ブレイク	ー	(捕縛サークルが出来たタイミングで、)□
超必殺技	超必殺技	ー	(パワークリスタルがある時に)←←△

注意1　この表は自分が画面左に、敵が画面右にいることを前提に作成されている。
注意2　近距離通常攻撃の「△△」の後に、更にボタンを重ねると違う技に発展する組み合わせがある。表中で(近)△△で始まるものがそれ。有効に活用して欲しい。
注意3　パワーアップできる必殺技はキャラによって違う。必殺技1:ダンザイバー・翠・慧矢・セツナ・ガリィ。必殺技2:エリル・ライ・幽祢。必殺技3:ダンザイバー・アル・翠
注意4　必殺技には、敵の体勢を崩す「崩し属性」が付与されているものがある。必殺技1:エリル・アル・慧矢・セツナ・ガリィ・ライ・幽祢。必殺技3:ダンザイバー・翠

■構成・文/編集部

イベント情報:1月9日(13:00~19:00)・10日(11:00~18:00)の2日間、秋葉原第5電波ビルにて『エルツヴァーユ』の試遊体験イベント『発売直前カウントダウン』(仮称)が開かれる。声優さんも多数参加の予定。イベント中に購入予約すると特別グッズが手に入る!

★ 遂に第4弾！って書かれてもいまだにわからない世代にプレゼント！ ★

発掘!! お宝フライヤー FLYER 4

ゲームは断然8ビット機！　という男気のある読者に向けたゲームのフライヤー（チラシ）を鑑定する、世界で唯一の学術ページもついに4回め。えっ？　これってもしかしてすでに連載？　という独りよがりな思い込みのみを頼りに、今回も狭いストライクゾーンギリギリを攻めまくる！　いや、攻めてみようかな？

今回は漫画＆アニメの特集だ!!

ディスクシステムじゃ見れません！

→「スーパーアイドルを狙え！」と題されたバンダイお得意のキャラゲーのカップリングフライヤー。今だったらコスプレ必至と言えるセクシーコスチュームがガキ大喜びの「ダーティペア」と、最近人気が再燃してる「キン肉マン」というある意味肉体派がそろったワケだが、どちらもファミコンディスクゲームなので、実際のゲーム画面ではユリ＆ケイの乳揺れも、キン肉スグルの胸筋ピクピクも当然のごとく表現されてない。

ド派手な必殺技がイケてる

←車田正美が神輪会的世界から脱却し、大ヒットを飛ばした人気マンガのファミコナイズ作品。セルから直接引っ張ってきたと思われるイラストは、全員がヤケに遠い目をしていてちょっぴり怖いが、ゲームの特色を箇条書きにしたわかりやすい構成はグッド。しかし、「主人公の星矢を成長させるRPG!」なんてどうでもいいことを「緊急情報、公開!」と水増ししてアオってるのはいかがなものか。

名作マンガここにあり

→他にも『火の鳥』など良質アクションゲームを生み出したコナミ＝手塚プロ路線の最終兵器。特色「銀」を贅沢に使った地色にレトロシックなイラストを大きくあしらい、様々なポーズをキメるアトムやお茶の水博士、踊り狂ってパンチラサービスまでかましてるウランちゃんを配し、右上スミにはヒョウタンツギ（親子バージョン）まで入れ込むというスキのないデザインが完成度高い。たぶん版権料もそうとう高かったハズ。

響子さ～ん！って思わず抱きつきたい

→響子さんが、五代くんが、あの名作『めぞん一刻』がファミコンになって帰ってきた！とヤケにチカラ入っているが、別に無理して帰ってこなくてもよかったのにとつぶやきたくなる。ゲームのグラフィックはファミコンにしては頑張ってるほうだったが、例のごとく画面写真は載せてないです。でも『めぞん一刻』関連グッズとしてはなかなか珍しいブツなので「るーみっくわーるど」の住人なら持ってたい1枚。

これを超える剣道マンガがない！

←ファミコン史上初の本格対戦格闘ゲーム。しかも現在に至るまでこの作品を超える剣道ゲームは現れていないと断言できるほどの名作。アニメそのものはヒッソリ放送されていたので、どんなモノだったかよく覚えていないが、ゲームでの「マシンガン突き」や「上段からの片手面打ち」は身が震えるほど鮮明に覚えている。しかし、今、改めてこのフライヤーを眺めると、登場人物が全員なぜか悪人ヅラなのが非常に気になるのはナゼ？

サッカー小僧を熱くした元祖ワールドカップ漫画!!

このマンガには中田も小野もラモスも出てこないが…

←↓♪あいつにつられてチャンバもは〜し〜るぅ、とヒロくんが歌いまくってたけど、チャンバって何? というワケで、お馴染みの『キャプテン翼』であります。シミュレーション風の斬新なゲームシステムで名作の誉れ高い作品ですが、パッと見ておわかりのように、元からキャラの顔の描きわけが微妙なので、画面上で「髪の毛の色が違うだけで別キャラ」というB級RPGみたいなテクを堂々と使ってるのが頼もしいです。『II』の方は、いまだに伝説として語り継がれている「ドリブルをしてると地平線の見えるフィールド」が多少再現されてるような構図で、マニア的にはたまりません。もひとつオマケに元祖ワールドカップ漫画っていうところもたまりません。

アトラスだったのか?

→今、ケンケンと言えばカワイめのキャラで絶賛売り出し中だが、この底意地の悪そうな目つきは何だ。裏面では「ゲーム中ケンケンがいろんな表情を見せてくれるゾ」とここでもかわいさ強調路線だが、その表情というのが「黒こげ・つぶれ・笑い・やる気なし」というヒドい姿だけでこれまたかわいくないシロモノ。しかもこのゲーム、そんなケンケンが主人公のマリオタイプのアクションゲームでレースでも何でもないところがイカしてます。

これぞツッパリ! 夜露死苦!

↑必要以上に気合い入れてメンチ切りまくってるのが「多古西」の皆さんであります、押忍! 裏面の解説を読むと、「ケンカ必勝法、教えます」とか「このゲームを終えた時、キミはバリバリの硬派になってるに違いない!」などと、イジメられッコが思わず購入しそうなキャッチが満載。しかし肝心のゲーム内容は「SLG+ADV+RPGのまったく新しいゲーム」というムチャクチャ怪しい表現ばかりで、サイフのヒモも堅く締まります。

オカルトならこれだ!

↓三上博史とユン・ピョウという無理のあるコンビで映画化もされた有名作のファミコン化。いかにもオドロオドロしい妖怪がタップリ出てきそうだが、これをドット絵にすると怖くもなんともなかったりする。「RPG戦闘モードを採用。ぐっとくる緊迫感!」と書いてあるが、目覚めの早い先走りマセガキには、中央に割と堂々と描かれた半裸の女性イラストのほうがグッときまくっていたに違いないと見た。

どういう人選なんだよ?

←ポニーキャニオンから同時期にリリースされるソフトのコンピフライヤー。「この顔にピンときたら」と警視庁系のポスターのパロディらしい。左から『倉庫番2』、『タスマニア物語』、右で紹介した『孔雀王』の続編『孔雀王II』と続き、そして…うわっこいつホンマもんじゃねえか? としっかりオチを付けてる怖い顔のオッサンは『麻雀ゼミナール』という作品で監修を担当したプロ雀士、田村光昭さんでした。表現としてギリギリか?

こ、これは一体？

↑→ドリームキャストでも「つなげればインターネット」みたいな売り方してるんで、セガって全然変わってない！　いまやマニア垂涎のこのマシンだが、任天堂の「ゲーム機といってもあくまでオモチャ」路線とまったく逆ベクトルの思想で設計されたことがニオってくるフライヤー。そしてこの見覚えのあるメガネっ娘は…斉藤とも子だーッ！「今日は飛びませんネ」って言ってたヒト！　この元祖CM女王であるとも子のトビ気味の眼もすばらしいが、「な〜んと、ジョイパッド2個付きデ〜スッ！」という独特のイントネーションを持ったキャッチも、2まわりぐらいしてイイ感じ。

がんばれセガ！祝！ドリームキャスト発売記念!!

セガSG1000Ⅱ

セガ ゲームソフト SC-3000用 SG-1000用 SEGA

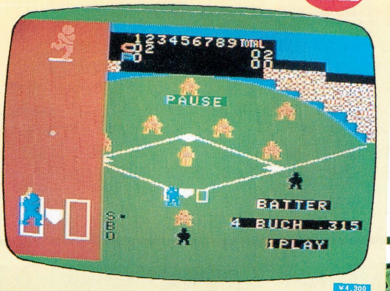
おもしろ新作ゲーム、大公開。 VOL.1

セガゲームソフト Vol.1 Vol.2

セガ ゲームソフト SC-3000用 SG-1000用 SEGA

おもしろ新作ゲーム、大公開。 VOL.2

画面がショボいかも

↑→紙面の半分の大きさで取り込まれた画面のショボさが、逆にクールテイスト。VOL.1は、セガが必死になって某『ドンキーコ○グ』をキャプチャーして煮染めたような時代のアダ花『コンゴボンゴ』。タイトルの語感は『チャンパワンパ』みたいでノリが良いが、てっぺんで途方に暮れてるゴリラのたたずまいは無我の世界。一方、VOL.2は『チャンピオンベースボール』。守備陣のグラフィックがインベーダーにしか見えないが、この時代にバッティングマシンが別ワクという画面構成は大胆な試みだったと思うが。

伝統のレースゲーム

←セガのSG-1000Ⅱ、SG-3000シリーズ対応のレースゲーム特集。「夜の中、日・進・月・歩なのです。」というキャッチコピーでは「すぐに性能のいいマシンとゲームが出ます」と言ってるようなもので、逆に買い控えたくなるではないか！　各ゲームについては、『サファリレース』はサファリという背景が何でもない舞台を選んだ時点で成功、あとの『ジッピレース』と『モナコGP』はキャラが違うだけで、ゲーム性はまったく同じなんだね。

せっかくだからコナミもね

→コナミもこのマシンのソフト供給してたんですね。しかも、看板タイトルの『ハイパースポーツ』。しかし、その競技内容は飛び込み、跳馬、トランポリン、鉄棒というジミな4種目で、やっぱりちょっとドーでもいい感が漂います。下段はゲーム史上空前絶後のオフィスアクションというジャンルを切り開いた『新入社員とおるくん』。同僚にヒップアタックしたり、生タコを投げつけたりするという、よく考えるとかなりヒドい内容になっております。しかし、「不思議におもしろいゲームで、おもしろショック!!」っていうのは腰くだけ度が高いので、特別に10点満点をあげちゃいます。コマネチ！

いったい何のゲームかチョットわかりにくい

←この絵から受けるイメージだと、資金は香港、撮影場所はフィリピンでアメリカ人主演のよくあるニンジャ映画って感じですが、それにしても見事な無国籍っぷり。ショー・コスギも真っ青の出来になってます。「影狼・・・それは対特殊忍術戦のために組織されている特殊部隊の名称である」という説明文を読んでもサッパリわからない世界観と共に、ファミコン後期の乱脈ソフトの底の深さを思い知らされます。ああ。

サラダっていうのが何となくオシャレ

→サラダつながりということで『サラダ記念日』よりあんまり関係のない短歌をムリヤリ載せてるのがまず1ポイント。でも、何か違いやしないか?「オールスターキャストでおくるファミコン初のベジタブルアドベンチャー」とこれまたムリヤリ「ファミコン初」をネジ込んでて、これも1ポイント。合わせ技で1本！　といきたいところですが、カワイく作り込まれたクレイモデルが実際のゲーム画面のキャラクターと似ても似つかないので詐欺罪で起訴決定！　ってか？

Human Hudson
オールスターキャストでおくるファミコン初のベジタブルアドベンチャー
サラダの国のトマト姫
親は子を育ててきたと言うけれど勝手に赤い畑のトマト
俵万智
そして、僕たちの大冒険が始まる。
旬のゲームをたべようぜ 5/27 新鮮発売
標準小売価格5,900円
HUDSON SOFT

怖いキャラなのか？

→こりゃまたスンゴいビジュアル！　こんなモデルを実際に造ったのもスゴければ、「アクションのスケールがちがう!」「前人未到の世紀末バトル」などキャッチの勢いも凄まじいものがあります。何よりもこのタイトルの書体！　「超人狼戦記」のいかにもオドロな味も捨てがたいが、『WARWOLF』の部分の企画書からそのまま転写したようなブルタル感はすばらしいの一言！

このオッサンは頑固そうだ

←画面はピクリとも動かないし、メッセージはオール平仮名なので読みにくいことこの上なかったが、こういう純粋アドベンチャーゲームってファミコン時代が一番名作が多かったのではなかろうか。と言っても、この作品が面白かったと言うワケじゃないんだが。とにかく、中央でシブい顔してる男と左下の囲みでこれまたシブい顔してるオッサンは両方「亀井刑事」という本作の主人公なんだが、顔が違い過ぎるんじゃないか、オイ。

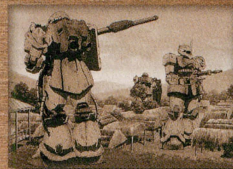
こんなゲームもあったんですねえ～

←RPGの皮を被った麻雀ゲームなのだが、世界観の統一というものがまるで感じられないキャラクターたちが異形すぎる。まず、鳥山明に影響を受けた、というかモロパクリのキャラがいるし、中央にはケンシロウ風の男、そのとなりには馬場に猪木を交配したようなヤツもいる。さらにまったく意味不明のおすもうさんまで登場、文化祭の出し物みたいなヤッツケ感が漂いまくり！　『遠山の金さん』なら打ち首獄門ものです、ハイ。

■構成・文／大谷弦

募集することに意義がある！

すでにオーバー80枚ものフライヤーを紹介してきたこのコーナー。目指すはもちろん100枚！　そのためには皆様のご協力が必要充分条件なのです！　というわけで、ファミコンに限らずゲーム関連のチラシ、グッズ、駄菓子屋系オモチャなどブームの熱気を感じさせるブツを送って下さい。こちらで勝手に価値を見出して鑑定します。ゴミの中に宝がある！(by 勝新太郎)で、今回のチラシ(P.88)は埼玉県の伊藤さんからでした。サンキュ！

あて先は　〒164-0012　東京都中野区本町3-28-19（株）ティーツー出版　げーむじん編集部・お宝フライヤー係　まで

ついに「パーフェクトグレードガンダム」が発売された! 今回は「パーフェクトグレード」の情報を中心にガツンとお送りします!

今世紀最強のガンプラ登場 圧倒的なスケールを見よ!

昨年10月の「プラモデル・ラジコンショー」での初お目見えから2ヵ月、ついに「パーフェクトグレードガンダム」が発売された! マスターグレードを超える完成度とクォリティは、プラモデルという枠を超えた作品として模型誌のみならず、情報誌でも話題となったことはご存知の通り。メディア発表後、各誌とも特集を組んだことを見れば、この「パーフェクトグレードガンダム」が、どれだけスゴいガンプラであるかは容易に想像がつくだろう。

組み立て方も従来とは違い、まず内部構造を組み立て、その上から装甲を取り付けていく。この方式にすることにより、関節を動かしたときに各部のピストンやシリンダーが連動して動くという、まさにアニメそのもののような動きが再現できるのである。さらに、各部に設けられたメンテナンスハッチをオープンさせることが可能となっており、ビームライフルのメンテナンス状態を再現することにも成功しているのには驚かされる。なんという精密さ!

これだけを聞くとかなり難易度の高いキットだと思ってしまうが、マスターグレードと同じくスナップフィットとなっているので、思ったほど難しくはない。パーツ数こそ多いが、決して難しいキットではないのだ。

しかも、これだけのクォリティを持っていながら、この作りやすさを見るまでもなく、これまでに培われた技術が余すところなくつぎ込まれているのだ。

12月には拡張キットも発売され、まさにガンダム20周年を迎えるにふさわしいキットの登場といえるだろう。断言するが、これを手に入れないと絶対に後悔する!

↑これがライフル、シールドを装備した状態。まさにガンプラの進化の極みといえるキットの登場である。ボックスを開けたときのパーツ数には圧倒される。これに臆することのなかったものだけが、このキットを組み立てられるのだ。とはいえ、思ったより簡単なのだ。

機動戦士ガンダム パーフェクトデータ

全長	18メートル
体重	43.4トン
武器	武装ビームライフル、ビームサーベルなど

■1/60スケール■バンダイ
■1万2000円(税別)■発売中
■ビームライフル、シールド、アムロ・レイのフィギュア2体付き カメラアイ発光ギミック仕様

↑マスターグレードでも再現されていたメンテナンスハッチをオープンした状態。

↑背面のメンテナンスハッチもオープン可能。ジオラマにチャレンジしてみてはいかが?

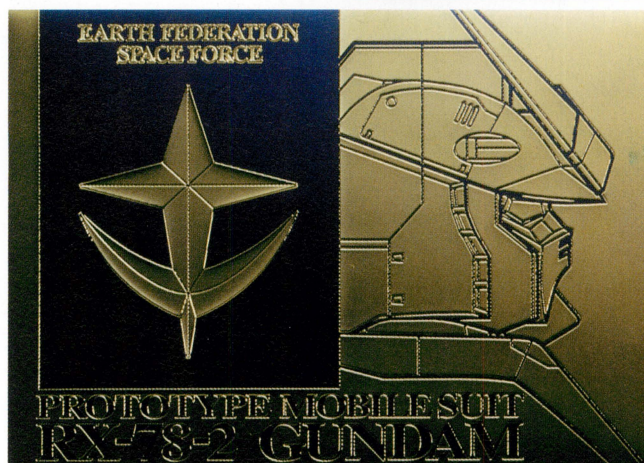
↑装甲板を外した状態。まずはここまで完成させよう。ここまでくればもうすぐだ。

↑ここまで組み立てたら、各パーツがキチンと動くか確かめよう。失敗すると泣くぞ絶対。

■構成・文/高村泰稔(スタジオ・ハード)

機動戦士ガンダム ゴールドプレートキャンペーン

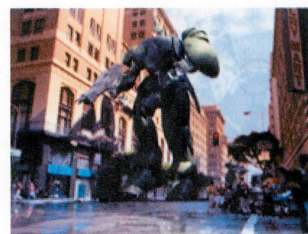
これはレア物の価値十分！果たして入手できるか!!

ガンダム誕生20周年を記念して、バンダイから「ガンダムゴールドプレートキャンペーン」が実施されている。応募方法はガンプラ（SDは除く）30000円分のバーコードを切り取り、封書で応募しよう。合計で1979人にゴールドプレートがプレゼントされるのだ。詳細は全国の模型店や玩具店のチラシで。

↑このプレートが実際にプレゼントされる。はずれても、応募者全員にバンダイオリジナルカタログがもらえるのだ。このカタログも結構レアだし、どうせなら両方欲しいっちゅーの！

ガンダム新作情報

今、新たなる「G」の伝説 感動するのは間違いなし！

昨年8月に開催された「ガンダムビッグバン宣言」。会場で放映され、ガンダムファンのみならず各関係者の間でも話題となった作品が『G-SAIVOR』だ。今までに公開されているものは、この写真を含む数点のみ。次号からのガンダム鬼は、『G-SAIVOR』はもとより、新作ガンダムの情報が入り次第、随時掲載の予定だ。

また、次号の「ガンダム鬼」から内容を1部リニューアルするので、皆さんからもガンダムに関する情報を大募集します。

↑敵勢力の主力モビルスーツである「BUG」。見たところヤクト・ドーガに似ているが、これ以外にもどんなモビルスーツが登場するのか気になるところだ。続報に期待だね。

↑コロニー群をバックに宇宙を駆けるGS-1。状況に応じてパーツを組み替えることが可能なMSとなっている。今回は『V』から30年後が舞台となる。どんな作品か、今から楽しみである。

大阪発、ガンダムショップ「GUNDAM'S」

※ガンプラ、ゲーム、CD、何でも揃います！

大阪にガンダム専門店！あらゆるものが全部揃う！

関西圏にお住まいの読者にはお馴染みのこのショップ。ガンダムと名がつくものならば、プラモデルからゲームまでほとんどのものが手に入るという、ガンダム鬼には夢のようなショップなのである。いや、ホント。

しかも、大阪の秋葉原と称される日本橋にあるという立地条件のよさもさることながら、さらにあの通天閣まで徒歩十分という近さ。まさに、観光がてらに訪れるのにもピッタリだ？

次号ではさらに詳しくレポートするので、心して待て！

（アクセス）地下鉄堺筋線恵比須町駅より徒歩3分、近鉄難波駅より徒歩15分。

営業時間：AM10：30～PM19：00

なお同店では、昨年夏に行ったプラモデルコンテストをさらにパワーアップして行う予定。実は写真も載せたかったんだけど、都合により載せられませんでした。ゴメン。というワケじゃないけど、写真とグッズは次号で詳しくガーンと載せちゃうからね！

ガンダムデジカメ発売!!

これは超レアグッズ！ 赤、銀、黒のガンダムデジカメ

昨年11月にリコーより「DIGIT-AL CAMERA version GUNDAM」が発売された。これはスゴイぞ。

連邦、ジオン、シャアといった3パターンが製作され、3つの合計が1000個というレアアイテムとして発売されたために、入手する機会は少なかった。しかし、アキラめるのはまだ早い！

20周年記念アイテムオールコンプリートを狙うならば、絶対に手に入れておきたいアイテムであると同時に、まだ店頭で数台手に入る可能性も残っている。ちなみに3種類持っている人、げーむじんまで連絡してください！

↑価格はそれぞれ4万9800円。イラストは『0083』のメカ作監である佐野浩敏氏。フレームカラーも3パターンある。

3種類集めるのは非常に困難だが、お宝としての価値は十分。ガンプラだけじゃなく、たまには違ったグッズを集めてみては？ このデジカメで撮った写真をげーむじんまで送ってくれる奇特な人、何かガンダムグッズをあげちゃいますよ。

【ガンダム情報の宛先】〒164-0012 東京都中野区本町3-28-19 （株）ティーツー出版 げーむじん編集部「ガンダム鬼」係まで。

いよいよ動き出した新構想。まだ、ゲームタイトルもキャラクターの名前も決まっていません。
しかし、今度もきっと私たちの心に残る「わくわく」や「どきどき」を与えてくれるに違いありません。

近藤敏信の のほほんゲーム制作日誌

みんな先月号の「どきどきポヤッチオ大特集」は楽しんでもらえたかな？　ほんと「げーむじん」には感謝!!　うちのホームページでも「げーむじん」の特集の話題で盛り上がっておりまする。『ポヤッチオ』の話題はもちろん、次回作の話とかもボチボチのっけていく予定なのでみんな来てね♪

左のイラストは次回作のイメージイラストです。あくまでイメージ…まだ、細かなコト決まってないしね(笑)。次回作は『ポヤッチオ』とは、ちょっと逆のコト考えてたりして…世界をダイナミックに駆け巡るゲームにしようと思ってます。もちろん駆け巡る世界は『ポヤッチオ』の世界…。帝国を…王国を…仲間と冒険しながら、世界の成り立ちとかを知りったり、時には恋したり…。世界を救っちゃたりとかはしないけど、自分が大切に思う人を助ける…そんなカンジになればいーなーとか思ってます。そういう意味では『ポヤッチオ』と同じで、地に足が付いたというか…実感できるスケール感の物語が書きたいと思ってます。

乞うご期待!!

ポヤッチオ ほぼオフィシャル ホームページ 「迷羊亭」

http://www.ceres.dti.ne.jp/~uhyo/

PROFILE

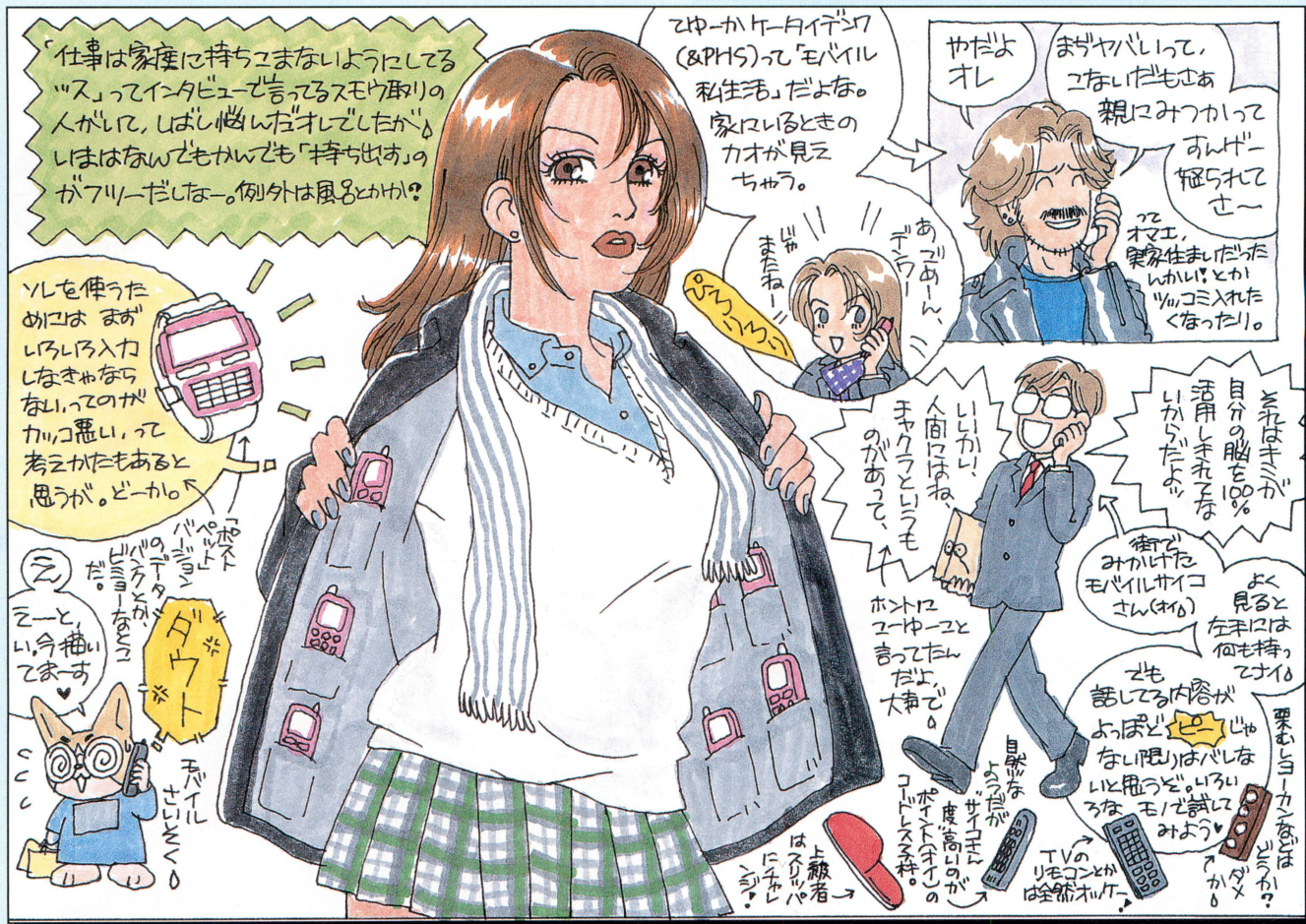
近藤敏信 Toshinobu Kondo

昭和44年9月14日・愛媛県生まれのA型。キャラデザからドット・企画までマルチにこなすゲームクリエイター。代表作は『海腹川背』『海腹川背・旬』『どきどきポヤッチオ』。最近はファミリーレストランを攻略中。「ファミレス選手権が有ればいつでも出るぞ」

アレコレとつれづれなるまま研究する自走式研究機関！

考察!! 水玉研究所

●今回のお題…「携帯」について考察

●水玉螢之丞（みずたま けいのじょう）：血液型AB型。嗚呼、神様。なぜ貴方は年末進行真っ盛りの時期、地上に『ゼルダ』をお遣わしになったのですか？
●団 伎一郎（だん きいちろう）：血液型AB型。水玉さん！ ドリームキャストを「ドリキャス」と呼ぼう運動だけど、みんなさっぱり賛同してくれませんよ。

「ガタンゴトン、ガタンゴトン」
　あー今日のバイト疲れたなー。でもこの時間だと、さすがに電車空いてるよな。もう10時回ってるもんな。せっかく座れたんだから、ちょっと寝てっちゃお。
「ピルルルル。ピルルルル」
　ケータイだ。うっせーな。いつも思うんだけどさ、なんでみんな電車乗るとき音消してバイブとかにしないんだろ。オレみたいに。でもってさ、そういうのに限って持ち主の声がデカかったりして。
「もしもしィ～。ウン、今電車の中ァ～。なにしてんのォ～」
　ホラね。電話を使うなとは言わないけどさ、今電車の中だからあとでかけ直します——って切るとかさ、小声で話すとかさ、どうしてできないかな。オレの隣でヘッドホンしてゲームボーイしてる塾帰りの小学生のほうがエラいぞ。
「チロ。チロ。チロ」
　なんだこの音。ああ、小学生のベルトについてるゲーム機か。お前、何育ててんの？　ピカチュウかスライムか、はたまた今どきおやじっち？　エサでも切れたの？　とにかくさ、音消せよな、音。オレ眠たいんだから。
「カタ、カタカタカタ」
　…なぜかノートパソコン持ってるヤツって、仕事できそうに見えちゃうんだよね。よっ、モバイルだね、ヤンエグ。お、このサラリーマン、ケータイ使ってインターネット入ってるよ。ネクタイ肩に乗せて、凄ェ勢いでメール書いてら。この時間にメールって…ひょっとして、いわゆるネット恋愛中？　オレも欲しいけど、初期投資高いもんな。もっぱらウォークマンでモバイルオーディオ。アハハ。サラリーマンの向こうのアイツはモバイル少年マガジンで、さらに向こうはモバイル文庫本。そしてお向かいで毛糸編んでるオバサンはモバイルニットか。じゃあ駅弁はモバイルランチで、カイロはモバイルヒーティング、ワンカップ大関はモバイルバーかな？
　ワハハハハ、こりゃおかしい。言葉の使い方、絶対間違ってるよなー、オレ。
「ぶるるるる。ぶるるるる」
　あ、オレのケータイ震えてら。オレは間違ってもデカい声で話さないぞ、と。
「もしもし。今？　ウン、電磁波の中…じゃなくて、電車の中」

■絵と博士：水玉螢之丞　■文と助手：団 伎一郎

LOVE
みつめてナイトR
P96 大冒険編
ハートにズギューン!!!
Girls Game
大攻略
女の子の生き生きとした息遣いが
伝わるゲーム。そんなゲームの超
こだわりキャラ攻略をお届け！
ILLUSTRATION/SANAE TIKANAGA

ゲーム中のイベントの秘密と全装備アイテムを網羅!!

みつめてナイトR 大冒険編™

プレイ条件によって、いろんなイベントが発生するこの作品。ここではその楽しみ方と、魅惑の装備アイテムに注目するぞ。

PS みつめてナイト～大冒険編～
■コナミ■発売中■5800円
■RPG■1人プレイ

なんと!!

条件がそろえば、女の子とデートが楽しめちゃうのだ!!

そう、普通にプレイしていてはまず見られないが、実は一緒に旅している女の子とデートができるのだ。条件はまず、デートしたい女の子と友好的に接して「恋愛度」を一定量確保。その状態で以下の場所にある宿屋に行き、3人別室に宿泊。そこで主人公を「夜更かし」させたとき、夜に女の子の方から誘いに現れる。ただしデートができるのは各場所とも1回のみで、しかも「安息日」と呼ばれる期間内でないとダメなので要注意！

デート中は、安息日にのみ開放される各地の特別施設が利用でき、うまく接すれば「恋愛度」の大幅アップも夢ではない。各女の子のハッピーエンディングを狙うなら、1ヵ所でも多くデートできるようにしないと難しいぞ。

宿屋で「夜更かし」すると…？

女の子がデートの誘いに現れる

↑発生期間と女の子の「恋愛度」さえクリアしていれば、夜中に女の子が誘いに現れる。

地域別 デートイベント発生期間

地域	対象	発生期間
パルメ村	全員	「ヴァンパイアを退治して民家の鍵を入手」から「フローレに向かう際に静止画を見る」まで
フローレ	全員	「フローレの街に初めて入る」から「ミッドモネーでメンタルキューブを入手」まで
ミッドモネー	リンダ以外全員	「ミッドモネーでメンタルキューブを入手」から「カレニア環礁行きの船をフローレでチャーター」まで
カレニア環礁	ライズ以外全員	「カレニア環礁行きの船をフローレでチャーター」から「カレニア環礁の火山が噴火」まで
オルカディア	ハンナ以外全員	「オルカディア城の王の間で赤い光線を見る」から「カレニア環礁再訪」か「ドリフの森でグリフォンにさらわれる」まで
ドリフの森	リンダ以外全員	「森の主の大鳥が利用可能になる」から「ケープリバーで船をもらう」まで
ケープリバー	ハンナ以外全員	「東の大陸に渡る船を手に入れる」から「テイクバードでラクダを買う」まで
テイクバード	ハンナ、リンダ	「巨人像の鍵をもらう」から「巨人像でレプラタ川を渡る」まで
アンダビ	ソフィア、ハンナ、ライズ	「巨人像でレプラタ川を渡る」から「ダイの街を開放する」まで
ダイ	全員	「ダイの街を開放する」から「リトルミンチを初めて訪問する」まで

普通デートはチビキャラ画面で行われるが、会話などでベストな選択をすると特別画面が見られることがある。デート中になるべく女の子の好みや心情を察して行動すれば、自然に見られるはずだよ。

↑こ～んなラブラブな画面が見られるかは、キミの行動次第。時には大胆さも必要に。

デートイベント中には女の子のこ～んな表情が!!

ソフィア

↑読めば3日で女優になれるという本を探すソフィア。手伝ってあげると…?

↑→ここではメニューを「任せる」にすること。すると主人公が食事をノドにつまらせ、その姿を楽しそうに眺めながらソフィアが水を差し出してくれる。他のメニューでは特別画面にならないので注意。

ハンナ

←↑まず伝説の樹を訪れた際、ハンナの木登りを「止めない」。そのあと「やる」、「いいんじゃないか」を選べばこのシーンに。

レズリー

↑「フレッシュな水着」を持っていることが条件。「泳ぐ」で主人公がクラゲに刺されると、心配する彼女の胸が目の前に来てドキリ。

↑展望台からの夜景に思わず感動。普段見られない、彼女の本当の姿と出会える。

リンダ

↑ボートで遊覧観光をしていると、なんだかリンダがご機嫌ナナメに。彼女が川に落とした帽子を拾おうとしたとき、背後に殺気が…(笑)。

←博物館の展示品に不満を漏らすリンダに、「まだ見る」となだめてみよう。別の展示室の王家の秘宝にすっかり魅せられて、展示品を購入しようとする姿が見られる。

ライズ

ミッドモネー レストラン

ライズ
あら、最近のガールスカウトなら
必須の教習よ。

↑「牛肉のワイン煮込み」を選ぶと、彼女の味覚がおかしい理由が判明する。納得。

↑ソフィアと状況は同じだが民主革命のバイブルに興奮する姿が、対照的で妙におかしい。こんな表情も珍しいのでは?

デートイベントを楽しむ際のコツとポイント

同行している女の子が、2人とも恋愛度の条件を満たしている場合はどうなるか。その場合は恋愛度が高い方の女の子が、まず誘いに登場。それを断ると次の女の子が誘いに現れる。だから条件さえそろっていれば、どちらの女の子ともデートが可能というわけだ。

ちなみに2人目の女の子が条件を満たしていないと、何度断っても1人目が現れるので利用しよう。どの女の子にも誘われない場合は、恋愛度アップのアイテムを使うと効果的。それでもだめなら装備を1番喜ぶ物にして、安息日の制限期間いっぱい動き回ろう。

↑各デート中に起きる服装選択場面では、何を選んでもOK。持ってない方を選べ。

→せっかくのお誘いを断るのも、なんだかとてもつらい。それより最初から目当ての女の子の恋愛度を、優先してアップしたい。

●コナミ気になる情報　コナミの広報・関口さんに気になる情報を聞いちゃおう!
Q:『ときめきメモリアル2』はいつ発売されますか?　A:内緒で～す♡

次は ゲーム中盤までのイベント&恋愛度アップをチェック!!

女の子側からデートに誘われるようになるには、ゲームスタート直後から親密な対応が求められる。そこでここではゲーム中盤までの恋愛度アップのポイントを。また一定条件で発生するイベントの中でも特に注目したいものを、その発生条件とともに教えちゃおう！

scene 1 オルカディア城

女の子2人をスカウトするために城下町に出たとき、まず最初に教会でテディーから「医療箱の鍵」を入手。そのあと、ライズ達が住む家の隣にいるセーラに話しかけて手紙を預かっておくといい。2人を選んだあと城に戻ったら、1階右の馬小屋でジーンに仕事を依頼。ただしここで「愛を告白に来た」を選ぶと、同行している女の子2人に悪影響を与えてしまうので注意。あとは地下1階の「星見の間」に行くとき、牢屋の衣装盗賊団長に話し掛けておくことを忘れずに。そうしないと衣装箱の鍵がゲットできず、非常に悔しい思いをすることになるぞ。

最初に女の子を選ぶとき、ぜひ検討したいのが女の子同士の相性と戦闘能力だ。各女の子のベストエンディングを見るには、本人はもちろん、もう一方の女の子とも友好関係でないとならない。相性の悪い2人を選んでは問題も起きやすいし、なるべくベターな組み合わせで。同時に戦闘能力の高い女の子を2人目に選ぶと楽だ。

↑この段階で衣装盗賊団長に話しかけておかないと、あとで来ても話は聞けない。

注目したいイベント

■ハンナが迷子に？

↑ハンナを仲間にしていると、城の地下1階に行くとき突如姿が…城の中で迷子になる。

■ロリィの見送り

↑レズリーが仲間のとき、オルカディアから最初に出るとロリィが見送りに現れる。

各女の子をスカウトするときの注意点

ソフィア

「ソフィアを連れて行く」選択で好印象。それ以外はすべて悪印象になる。最悪なのは「ソフィアを腕ずくでも連れて行く」で、他の選択肢より悪印象が高め。やはり無理強いはよくないということだ。

リンダ

「リンダを連れて行く」で好印象。「連れて行かない」のみ若干ダウン。

ハンナ

「ハンナと一緒に行く」と、彼女らしく「おやつは500ゴールド〜」でも好印象になる。でもさすがに「ニンジンをぶらさげる」は悪印象。

レズリー

「連れて行く」のみ好印象に影響。

ライズ

さすがというか、ライズだけはどう選択しても恋愛度に変化ナシ。最初は相手にされないってことか。

■仲間から外すと…？

ソフィアとハンナのみ恋愛度が低いときは、逆に好印象に。それ以外では、やはり全体的に悪印象。

↑2人選ぶまでは自由に女の子を外せるが、基本的には1度選んだら変えるべきでない。

scene 2 ロンドの橋〜アルタミ洞窟

レズリーが仲間のときに小屋に入ると、似顔絵描きのイベントが。この似顔絵描きを見たときのみ、アルタミ洞窟に行くことになる。それ以外では、橋が爆破された夜に語らいイベントが発生。話相手に選んだ女の子と、ちょっとした会話が楽しめる。こちらの場合はアルタミ洞窟には行かず、すぐにミッドモネーに移動する。話相手に選んだ女の子には好印象となり、逆に選ばないと印象を悪くする。

↑ヌードかと期待するが、残念ながら似顔絵。「条件を」出せば、言葉とは裏腹に好印象に。

←基本的にはこちらがメインに。各女の子が話す内容は、どれもなかなか興味深くて必見。

scene 3 ミッドモネー〜パルメ山

ミッドモネーでは、まず宿屋の1階で衣装盗賊団の幹部とクイズ対決で対戦。勝てば衣装箱の鍵が手に入り、赤の宝箱が開けられる。リンダとソフィアが仲間のときは、ロベルトをぜひ探そう。パルメ山に行くとハンナがいるときのみ、地割れを飛び越えることができる。ただ結局は先に進めず、画面右上のパルメ村を目指すことになる。

注目したいイベント

■暗殺未遂

「非常のライセンス」所有時発生。ミッドモネーの宿屋ですぐ寝ると、危うくライズに殺されそうになる。

↑暗殺から偶然助かり、現場に鉢合わせする。

■オルカディア兵の暴行

1度フローレに行ったあと再訪したとき発生しうる。兵士の横暴にライズが1人で立ち向かうが…。

■純情少年イングマル

リンダ専用のイベント。ミッドモネーのイングマルという少年に話しかけると、リンダが一目惚れされてしまう。これを皮切りに、各地の町でイングマル少年が登場。話すと楽しいイベントになるのだ。

↑何度リンダに足蹴にされようが、逆にそれに喜びを感じつつ各地の町で待っている。

Q：お願いです。ちょっとでもいいから教えて下さい（涙）。　A：イヤで〜す♡　ゴメンね。だって言っちゃったら「クビ」になっちゃうも〜ん。　Q：わかりました。あきらめます。ではドラマシリーズ第3弾『旅立ちの時』の最新情報を何か？　A：ドラマシリーズ最終章となる『旅立ちの時』は、『卒業』がテーマ。ちょっと切なくドラマチックなストーリーで、超期待ものだよ〜ん。

scene4 パルメ山～トライポンド鉱山

パルメ村では吸血鬼を退治することになるが、それに使うブルークリスタルをリンダは持っている。そのためリンダが仲間の際は、すぐ退治に出かけられる。だがそうでない場合は、クリスタルを求めて1度トライポンド鉱山とトラインに行かなければならない。つまりリンダが仲間の際はダンジョンを1つ通らずにすむ反面、経験値を稼ぐ機会も減る。ヴァンパイアのいる塔に入るときは、事前に少し経験値稼ぎをしておいた方が安心して先に進めるはずだ。

↑リンダがいればヴァンパイア退治はすぐ終わる。でも鉱山の宝が～！

→鉱山ではまず青色の鉱脈を探して、そのあとにトロッコでトラインへ。爆弾を見つけたら鉱脈を破壊しよう。

注目したいイベント

■吸血鬼の襲撃

パルメ村の民家に入ると、突如、吸血鬼と化した村人に襲われる。ライズがいるときのみ戦闘は回避。

■結婚する？

パン屋のスーに話しかけると、いきなり結婚を迫られてビックリ。そしてOKすると本当に結婚シーンになって、思いっきりアセるのだ。

■カルノーとの戦い

1度トラインに行ったあと鉱山北部に行くと、ロンドの橋を爆破したカルノーが現れ戦いになる。女の子の印象が若干下がるのが難。

■泉の女神様

標準ダイナマイト入手後に鉱山の池を通ると、女神と遭遇。他の色の鉱山が壊せるダイナマイトを、1個だけ好きな色の物がもらえる。

■また迷子に？

トライポンド鉱山に入った直後、ハンナが仲間にいるとまた迷子になって姿が消える。ここでは捜索のためもう1人の女の子とも別れ、主人公1人で戦うことになるのが厳しい。ここはなるべく、ハンナが見つかるまで戦闘は控えた方が賢明。もちろんハンナは好印象に。

↑不安と恐怖、そして主人公の姿に安堵して、つい泣き出すハンナ。でも元気でよかったね。

scene5 フローレ～カレニア環礁

フローレには美人コンテストにインペリアル歌劇団という、注目すべきアトラクションが2つある。デート可能な安息日がわずかの間しかないので、街に入ったらすぐデートするのがオススメ。オルカディア城内でジーンに仕事を依頼していれば、ここで始めて登場。主人公に宛てられた妹からの手紙を入手できる。目当てのノエルに会うには、まずマーユにノエルの情報を聞くこと。そうすれば夜中に会えるはずだ。カレニア環礁に行くには、港にいる村人から小船をもらえばいつでも出航可能。カレニア環礁で必要になる薬草はマップ右上の洞窟内にあり、ボスの巨大タコを倒せば手に入るぞ。

↑オルカディア城でジーンに仕事を依頼していないと当然、会うことはできない。

注目したいイベント

■インペリアル歌劇団

安息日にデートをすると、美人コンテストが行われる会場で恋愛をテーマにした歌劇が楽しめる。ソフィアがいると歌劇団へ入団を勧めることができ、好印象になる。

■ニセ物現る!

1度ミッドモネーに行ったあと、フローレの宿屋に泊まると主人公の偽者が登場。でもその声は…？

■レズリーをかばう

レズリーが仲間のときカレニア環礁で火山が爆発すると、主人公がとっさに落石から彼女をかばう。

■美人コンテスト

リンダが仲間のときコンテスト会場に行くと、飛び入り参加する。アドバイス次第で優勝が狙えるぞ。

↑いきなりの決勝戦の相手は、なんとマーユ。健気なその姿に、リンダを優勝させるか迷う。

scene6 オルカディア城～ドリフの森

オルカディア城で赤い光を見たあとのルートは、リンダが仲間にいるかで大きく変わる。まず仲間にいる場合は、港でリンダの父親から船をチャーター。1度カレニア環礁に向かうが、途中で進路変更して一気にケープリバーに向かう。仲間にいなければ、ドリフの森がまず目標に。ここで問題なのが、ドリフの森には宿屋があること。つまりここでも安息日にデートが楽しめるのに、リンダがいる場合はそれができなくなるのが難しい。さらわれた女の子を救出したとき「マイハニー」を選ぶと、さらわれた女の子の好意度が高いと好印象に。だが一方にはかなり悪印象。恋愛度が低ければ悪影響はない。

↑ドリフの森ではグリフォン退治に追われ、最後にまたカルノーが現れて戦闘になる。

scene7 ケープリバー

街の中には鍵がどこかに落ちている（毎回場所が変わる）が、自力で見つけるとソフィア、レズリー、ハンナには好印象。残りの2人は若干の悪印象となる。これを犬の助けを借りて見つけると、上記とまったく逆の印象となるので注意。鍵は○ボタンクリックで探せる。

注目したいイベント

■叔父との再会

ここにはレズリーの叔父がいて、彼女が仲間にいると挨拶ができる。このとき「自分にくれ」で好印象に。だが「学校をさぼる」でも最後に「レズリーを置いて行く」さえ選ばなければ、彼女の感激した表情が見られるので見逃せない。

↑どうレズリーのことを話すかはお好みで。

Q：何かもう一声お願いいたします。　A：ヒロインは藤崎詩織と館林見晴のダブルヒロイン。そのうえ、恒例のミニゲームも充実です！　Q：『あいたくて…』に関する最新情報を教えて下さい。　A：只今、鋭意開発中！　こだわりを持って納得のいくまで頑張ります。妥協しない姿勢に皆さん、熱いエールを送って下さい。

最高の装備品を見つけてあのコのハートをゲット!

このゲーム最大の特徴といえば、まるで着せ替え人形のように多種多彩な装備を着けかえられること。その総数は装飾品も入れると219種類にもおよび、装備を変えると「みつめてモード」の画面も変化するのが面白い。ここではゲーム中で手に入る、全装備品のデータを完全公開! キミもこれを参考にお気に入りの装備を探し出そう。

どのアイテムを装備させるかによって女の子の恋愛度が変化するぞ!

「みつめてモード」では装備品の感想が聞けるが、これは何も言葉が変わるだけではない。喜ばれる装備品を着けているときは実際に恋愛度がアップし、不満を漏らすものは徐々にダウンしているのだ。特に恋愛度がアップするイベントが少ないゲーム序盤では、いかに喜ばれる装備で恋愛度を稼ぐかがデート発生の鍵となる。もちろん中盤以降も、なるべく喜ぶ装備を身に着けさせた方がいいだろう。

↑初期装備の制服では、可も不可もない状態。これを冒険中に見つけた装備に変えていき…。

↑その時点で1番喜ぶ装備に変更する。恋愛度が同じ状態でも、顔を赤らめ喜んでくれるぞ。

装備効果のここんトコも注目してみよう

では装備品は、女の子との相性だけに注意すればいいのか。もちろん、そんなことはない! 装備品は戦闘を有利にするためのものだし、以下の点も注目したい。

【防御】

武器は恋愛度に影響を与えないので、当然次に装備品で大切になるのが防具。もちろん防御力が高い方がいいが、同じ防具を身につけても、体力の低い女の子ほど効果が得にくくなっている。まず体力を参考に強化するかを考えよう。

【早さ】

攻撃の行動順番や、物理攻撃の成功率に影響する。敵側より早く攻撃できれば、当然有利になるぞ。

【抗魔力】

魔法に対する抵抗力。高いほどいいに決まっているが、物理攻撃の防御には影響しないのが難しい。

【魅力】

敵の攻撃回避率に影響し、高いほど攻撃をよけやすくなる。ぜひ最優先でアップしたいが、魅力が高い装備品ほど防御力がダウン。その逆もまた然り、という傾向があるため、どちらか一方は犠牲にしなければならない。ただ防御力の項目でも触れたが、体力のない女の子は防御力が期待できない。そのとき魅力に力を入れるといい。

↑体力が低いのはソフィア、ライズ、リンダの3人。防御力より早さや魅力でカバーしたい。

ゲーム中に登場する全装備品データ一覧表

■武器

装備品名	入手場所	価格	装備効果				与える印象				
			早さ	防御	抗魔	魅力	ソフィア	ハンナ	ライズ	レズリー	リンダ
ショートソード	オルカディア城下町の武器屋/ミッドモネーのブティック	500	0	100	0	0	0	不可	不可	不可	不可
ロングソード	パルメ村の武器屋/トラインの不九屋	1300	0	110	0	0	0	不可	不可	不可	不可
ブロードソード	フローレの武器屋/ケープリバーのブティック	1900	0	120	0	0	0	不可	不可	不可	不可
ドラゴンスレイヤー	テイクバードの武器屋(偶数周)/アンダビの武器屋(奇数周)	3400	0	130	0	0	0	不可	不可	不可	不可
エクスカリバー	ダイの武器屋/リトルミンチの武器屋	10000	0	140	0	0	0	不可	不可	不可	不可
ソウルイーター	ピラミッドの衣装箱(奇数周)	50000	0	150	0	0	0	不可	不可	不可	不可
木のブーメラン	オルカディアブティック/ミッドモネーのブティック	400	0	100	0	0	不可	0	不可	不可	不可
ハンティングブーメラン	パルメ村の武器屋/トラインの武器屋	1100	0	110	0	0	不可	0	不可	不可	不可
チャクラム	フローレの武器屋/ケープリバーのブティック	1700	0	120	0	0	不可	0	不可	不可	不可
ムーンカッター	テイクバードの武器屋(奇数周)/アンダビの武器屋(偶数周)	2500	0	130	0	0	不可	0	不可	不可	不可
ヴァーユブーメラン	ダイの武器屋(奇数周)/リトルミンチの武器屋	8000	0	140	0	0	不可	0	不可	不可	不可
ルドラブーメラン	ピラミッドの衣装箱(偶数周)	40000	0	150	0	0	不可	0	不可	不可	不可
鉄のレイピア	オルカディアの武器屋/ミッドモネーのブティック	750	0	100	0	0	不可	不可	0	不可	不可
鋼のレイピア	パルメ村の武器屋/トラインの武器屋	1700	0	110	0	0	不可	不可	0	不可	不可
銀のレイピア	フローレの武器屋/ケープリバーのブティック	2300	0	120	0	0	不可	不可	0	不可	不可
ミスリルレイピア	テイクバードの武器屋(偶数周)/アンダビの武器屋(奇数周)	4200	0	130	0	0	不可	不可	0	不可	不可
聖騎士のレイピア	ダイの武器屋(偶数周)/リトルミンチの武器屋	14000	0	140	0	0	不可	不可	0	不可	不可
憎しみのレイピア	ピラミッドの衣装箱(奇数周)	70000	0	150	0	0	不可	不可	0	不可	不可
メリケンサック	オルカディアの武器屋/ミッドモネーのブティック	450	0	100	0	0	不可	不可	不可	0	不可
アイアンクロウ	パルメ村の武器屋/トラインの武器屋	1200	0	110	0	0	不可	不可	不可	0	不可
ヒートナックル	フローレの武器屋/ケープリバーのブティック	1800	0	120	0	0	不可	不可	不可	0	不可
ドラゴンクロウ	テイクバードの武器屋(奇数周)/アンダビの武器屋(偶数周)	2700	0	130	0	0	不可	不可	不可	0	不可
カイザーナックル	ダイの武器屋(奇数周)/リトルミンチの武器屋	9000	0	140	0	0	不可	不可	不可	0	不可
デーモンクロウ	ピラミッドの衣装箱(偶数周)	45000	0	150	0	0	不可	不可	不可	0	不可
革のムチ	オルカディアの武器屋/ミッドモネーのブティック	600	0	100	0	0	不可	不可	不可	不可	0
バラのムチ	パルメ村の武器屋	1400	0	110	0	0	不可	不可	不可	不可	0
チェーンウィップ	フローレの武器屋/ケープリバーのブティック	2000	0	120	0	0	不可	不可	不可	不可	0
ムーンウィップ	アンダビの武器屋	3900	0	130	0	0	不可	不可	不可	不可	0
クイーンウィップ	リトルミンチの武器屋	9500	0	140	0	0	不可	不可	不可	不可	0
呪いのムチ	ピラミッドの衣装箱	48000	0	150	0	0	不可	不可	不可	不可	0

パーティにいない女の子の装備品も買っておこう!

プレイ時にパーティにいない女の子の装備品を、積極的に買う人は少ないはず。だがこのゲームでは武器など装備品だけは、所持している物すべてを次のプレイに持ち越せる。どうせゴールドは持ち越せないし、それなら強力な装備を買いだめしておこう。特に女の子全員の最強武器を揃えておくと、次のプレイ時に最初から楽に戦える。

↑宝箱の中身はもちろん、店の装備も余裕があれば、使えなくても揃えたい。

Q:『あいたくて…』のデートイベントには女の子から話しかけてもらう選択肢があるそうですが?
A:そうです。そのうえ、プレイヤーの愛称を呼んでくれたり…、などなど新システムもたっくさん!

■全身装備

装備品名	入手場所	価格	装備効果				与える印象				
			早さ	防御	抗魔	魅力	ソフィア	ハンナ	ライズ	レズリー	リンダ
ソフィアの制服(靴付)	スタート時に装備	—	-4	20	0	5	0	不可	不可	不可	不可
チャーミングな水着	オルカディア城下町	5000	-1	4	0	11	-2	不可	不可	不可	不可
ソフィアの学校水着	フローレでキャラチェンジ(偶数周)	30000	0	6	0	12	-3	不可	不可	不可	不可
ソフィアの大胆な水着	フローレでキャラチェンジ(奇数周)	20000	1	3	0	16	-4	不可	不可	不可	不可
全身タイツA(靴付)	アルタミ洞窟衣装箱(偶数周)	15000	-1	12	0	14	3	不可	不可	不可	不可
ペンギンの服(靴付)	アルタミ洞窟衣装箱(奇数周)	13000	-15	37	5	2	5	不可	不可	不可	不可
ハンナの制服(靴付)	スタート時に装備	—	-4	20	0	5	不可	0	不可	不可	不可
スポーティーな水着	テイクバードブティック	1000	-1	4	0	11	不可	4	不可	不可	不可
ハンナの学校水着	テイクバードでハイパーオリンピアに優勝、キャラチェンジ(奇数周)	27000	0	6	0	13	不可	3	不可	不可	不可
ハンナの大胆な水着	テイクバードでハイパーオリンピアに優勝、キャラチェンジ(偶数周)	20000	1	2	0	17	不可	3	不可	不可	不可
全身タイツB(靴付)	トライポンド鉱山衣装箱(偶数周)	15000	-1	13	0	14	不可	3	不可	不可	不可
ウサギの服(靴付)	トライポンド鉱山衣装箱(奇数周)	13000	-15	33	5	1	不可	0	不可	不可	不可
ライズの制服(靴付)	スタート時に装備	—	-4	20	0	5	不可	不可	0	不可	不可
クールな水着	フローレブティック	8700	-1	4	0	10	不可	不可	-2	不可	不可
ライズの学校水着	アンダビで武術大会に出場、キャラチェンジで入手(奇数周)	35000	0	6	0	13	不可	不可	-3	不可	不可
ライズの大胆な水着	アンダビで武術大会に出場、キャラチェンジで入手(偶数周)	20000	1	3	0	17	不可	不可	-3	不可	不可
全身タイツC(靴付)	ドリフの森の衣装箱(偶数周)	15000	-1	12	0	15	不可	不可	0	不可	不可
イタチの服(靴付)	ドリフの森の衣装箱(奇数周)	13000	-15	33	5	2	不可	不可	-3	不可	不可
レズリーの制服(靴付)	スタート時に装備	—	-4	20	0	5	不可	不可	不可	0	不可
フレッシュな水着	フローレブティック	6000	-1	5	0	10	不可	不可	不可	-2	不可
レズリーの学校水着	ケープリバーでレズリーの伯父さんに会い、キャラチェンジ(奇数周)	32000	0	6	0	12	不可	不可	不可	-2	不可
レズリーの大胆な水着	ケープリバーでレズリーの伯父さんに会い、キャラチェンジ(偶数周)	20000	1	2	0	16	不可	不可	不可	-3	不可
全身タイツD(靴付)	ピラミッドの衣装箱(偶数周)	15000	-1	13	0	14	不可	不可	不可	3	不可
豹の服(靴付)	ピラミッドの衣装箱(奇数周)	13000	-15	33	5	3	不可	不可	不可	-3	不可
リンダの制服(靴付)	スタート時に装備	—	-4	20	0	5	不可	不可	不可	不可	0
ブルジョアな水着	ケープリバーのブティック	20000	-1	4	0	11	不可	不可	不可	不可	3
リンダの学校水着	フローレの美人コンテストで優勝、キャラチェンジで入手(奇数周)	25000	0	5	0	12	不可	不可	不可	不可	2
リンダの大胆な水着	フローレの美人コンテストで優勝、キャラチェンジで入手(偶数周)	20000	1	3	0	16	不可	不可	不可	不可	4
全身タイツE(靴付)	ケープリバーの地下水道の衣装箱(偶数周)	15000	-1	13	0	14	不可	不可	不可	不可	2
孔雀の服(靴付)	ケープリバーの地下水道の衣装箱(奇数周)	13000	-15	34	5	2	不可	不可	不可	不可	-2
カジュアルワンピース	パルメ村イベント	3000	-2	10	0	6	1	1	0	0	0
シックなワンピース	パルメ村イベント	5500	-3	11	0	7	0	0	-1	1	1
シンプルドレス	ダイのイベント	7000	-5	6	5	9	1	0	-1	1	-1
真紅のパーティードレス	フローレのイベント	12000	-7	13	0	6	0	-2	-1	0	2
ピンクのパーティードレス	フローレのイベント	14000	-9	14	0	7	2	-2	-1	2	1
特注のパーティードレス	ケープリバーでイングマルがプレゼント	24000	-6	12	3	9	2	-2	-1	2	3
ウェディングドレス	ダイでのイベント	50000	-11	8	6	10	2	2	1	2	0
シンデレラのドレス	トラインの衣装箱	300	-3	25	10	-5	4	-2	-1	-2	-4
古代のドレス	アルタミ洞窟の衣装箱	17000	-2	4	11	8	3	0	-1	-2	-2
東洋のパーティードレス	アンダビ武術大会の優勝賞品(奇数周)	8000	-9	6	12	10	2	0	-1	0	1
東洋のサマードレス	アンダビ武術大会の優勝賞品(偶数周)	6000	-7	9	6	11	2	-3	-2	0	-1
バスローブ	フローレ美人コンテスト優勝賞品(偶数周)	5000	-5	4	3	14	-2	-2	-1	-2	1
豪華なローブ	フローレ美人コンテスト優勝賞品(奇数周)	19000	-7	10	15	5	2	-2	-1	-2	1
魔法のローブ(靴付)	ダイの町にいる詩人に話しかける(偶数周)	18500	0	26	25	2	4	-4	-2	-3	-2
御者服(靴付)	ダイの町にいる詩人に話しかける(奇数周)	9100	-8	48	1	2	4	3	2	3	-2
メイド服	パルメ村ブティック	23000	-3	7	11	8	2	0	0	0	-1
昼のウェイトレス服	ケープリバーでグリフォンライダーを倒す(偶数周)	20000	-3	8	9	9	2	0	-1	0	-1
夜のウェイトレス服	ケープリバーでグリフォンライダーを倒す(奇数周)	25000	-1	2	8	15	2	0	-1	-2	1
治療に良い服A	オルカディアでセーラに話しかけ手紙を預かると入手(奇数周)	17000	-8	16	0	5	2	-2	-1	0	-1
治療に良い服B(靴付)	オルカディアでセーラに話しかけ手紙を預かると入手(偶数周)	19000	-9	23	0	10	3	-3	-2	0	-2
異国の軍用制服	パルメ村の衣装箱(奇数周)	7000	-6	18	2	4	2	-2	2	-4	-1
東洋の軍用制服	パルメ村の衣装箱(偶数周)	11000	-6	23	2	5	2	-2	2	-4	1
東洋の作業服(靴付)	トライポンド鉱山の衣装箱	800	-4	42	1	-7	3	1	0	-3	-3
黄金比率の服(靴付)	フローレでイングマルがプレゼント	15000	-7	37	5	4	3	0	2	-3	-2
見つかりにくい服	ドリフの森の衣装箱	6000	1	22	3	3	2	2	4	0	-1
半袖のネグリジェ	オルカディアイベント	3000	-9	6	0	12	0	0	-1	-2	0
長袖のネグリジェ	オルカディアイベント	4000	-10	4	0	13	0	0	-1	-2	0
格闘用レオタード(靴付)	ドリフの森で沼に落ちたマクラウド救出に失敗で入手(偶数周)	29000	2	10	4	17	3	4	2	-3	2
ペインタールック	ダイの衣装箱	1300	-4	27	8	-6	2	-2	-1	1	-2
ピエロの衣装	ピラミッドでカルノーを脅迫	1700	-9	12	17	3	3	0	-1	-2	-2
バレリーナの衣装	ドリフの森で沼に落ちたマクラウド救出に失敗で入手(奇数周)	3800	3	3	0	12	3	0	-1	-2	1
東洋のスパイ衣装	アンダビ武術大会でマクラウドが優勝するともらえる(奇数周)	5600	5	13	0	8	3	2	1	-2	-1
東洋の神話の衣装	アンダビ武術大会でマクラウドが優勝するともらえる(偶数周)	27000	-7	6	21	13	3	-4	-1	-2	-1
すっきりとした鎧(靴付)	ドリフの森イベントでレズリーが絵を描いた後に入手(偶数周)	50000	0	1	1	25	-5	3	-2	0	5
鋼の鎧(靴付)	ピラミッドでカルノーに話しかけるとライズが正体を証して入手	21000	-14	50	6	2	0	-3	4	0	0
スポーティーな鎧(靴付)	ケープリバーの衣装箱	10000	3	26	14	8	0	0	0	0	-2

キャラチェンジとは？

表中に表記されている「キャラチェンジ」とは、文字通り女の子がパーティから別れるイベントを意味する。各女の子には一定の場所で1回だけ、パーティから外せるイベントが用意されている。そこで別れを告げると、女の子はパーティから離脱。そのプレイ中は、2度と仲間にできなくなる。そのとき別れ際に手に入るのがキャラチェンジアイテムなのだ。つまりアイテム入手には意図的に女の子と別れなければならず、ある意味、1番入手をためらうアイテムだ。

↑レア・アイテム入手のためとはいえ、なんだか女の子には申し訳ない気分に。

ワンポイント
アドバイス

偶数と奇数周

これはゲームプレイの回数を意味する。つまり初めてゲームをする際は1回目。次は2回目と、同じ宝箱でもプレイ回数が偶数か奇数周かで中身が変わるわけ。だから最低2回はゲームクリアする必要があるが、なかなかそう簡単にはいかない。入手条件にはプレイ回数に、他の条件も絡んでくるものも多い。例えば「包帯」だと奇数周でレズリーが仲間にいるとき、ドリフの森で絵を描かないと手に入らない…と、条件を知らないととても入手できない。

↑入手条件にプレイ回数があるものは、最初から取る気がないと入手は困難！

Q：OVAで人気の『聖少女艦隊バージンフリート』がPSソフトで発売されます。期待の大きいソフトかと思いますが、このゲームの一番のウリと現在の進行状況を教えて下さい。　A：えっと、発売日は3月4日で5800円です。やり込みがいのあるソフトで、いろんな要素が盛りだくさんです。基本はアクションADV。女の子あり、武器ありのソフトです。

■上半身装備

装備品名	入手場所	価格	装備効果				与える印象				
			早さ	防御	抗魔	魅力	ソフィア	ハンナ	ライズ	レズリー	リンダ
ブレザー	スタート時に装備	—	-3	7	0	2	0	0	0	0	0
セーラー服	フローレのブティック	37000	-1	5	3	10	0	0	1	0	0
体操着	テイクバードのブティック	32000	2	5	4	6	1	-2	0	0	0
パジャマシャツ	トライン道具屋	1300	-2	6	5	5	0	1	0	0	0
東洋のパジャマシャツ	テイクバードイベント	1800	-2	7	6	6	1	0	0	0	0
レザージャケット	ケープリバーブティック	15000	-3	2	1	7	1	0	0	2	1
カラテシャツ	テイクバードイベント	1000	3	18	2	-1	1	2	-1	-1	-1
しましまのシャツ	パルメ山の衣装箱(奇数周)	3600	1	11	0	0	1	1	0	-1	0
バスケユニフォーム(上)	パルメ山の衣装箱(偶数周)	4200	3	13	0	1	1	2	-1	-1	0
カジュアルブラウス	ミッドモネーイベント	6500	-2	7	3	4	0	1	0	0	-1
ラップブラウス	ミッドモネーイベント	13000	-3	9	6	4	0	0	0	1	1
フリルブラウスA	オルカディアブティック(奇数周)	1500	-5	6	2	4	0	1	0	-1	-1
フリルブラウスB	オルカディアブティック(偶数周)	7000	-3	7	3	5	1	0	0	-1	1
アロハシャツ	ホームズからもらえる	3000	-2	8	0	7	1	1	-1	0	-1
フリンジジャケット	ホームズからもらえる	4700	-3	14	2	2	1	0	0	0	-1
ヨット・パーカ	ホームズからもらえる	6300	1	17	0	4	0	1	0	0	0
包帯	ドリフの森でレズリーが絵を描いた後に入手(奇数周)	3000	0	0	3	11	-2	0	-1	1	1
学芸会の鎧	オルカディア武器屋	300	-4	16	-2	-2	2	0	-2	-1	-2
覚悟の鎧	パルメ村武器屋	1100	-4	18	2	1	0	1	0	0	-1
策士の鎧	ケープリバー武器屋	3000	-5	20	6	1	1	0	1	0	-1
安全な鎧	ダイの武器屋	7000	-5	22	0	2	1	-2	0	-2	-1
洗礼の鎧	ピラミッドの衣装箱(奇数周)	9000	-5	17	11	3	1	-2	0	-1	1
怨念の鎧	ピラミッドの衣装箱(偶数周)	1000	-4	25	9	4	-1	-2	1	-1	0
灼熱の鎧	アンダビの衣装箱(奇数周)	5000	-3	12	3	2	1	0	1	1	0
フリージングアーマー	アンダビの衣装箱(偶数周)	5000	-1	19	5	-2	1	0	0	-2	-1
リフレクトアーマー	ケープリバーの地下水道の衣装箱(偶数周)	5000	-4	15	8	2	0	0	1	-1	-1
初恋の鎧	ケープリバーの地下水道の衣装箱(奇数周)	6000	-2	10	0	5	1	0	-1	0	-1
鬼畜の鎧	オルカディ：ロベルトとの最後の戦いで入手	1000	-4	24	-20	5	-1	0	1	1	1

■下半身装備

装備品名	入手場所	価格	装備効果				与える印象				
			早さ	防御	抗魔	魅力	ソフィア	ハンナ	ライズ	レズリー	リンダ
チェックのスカート	スタート時に装備	—	0	5	0	4	0	0	0	0	0
プリーツスカート	パルメ村ブティック	2300	-1	4	0	5	0	0	1	0	0
スポーツブルマ	エルギン城の衣装箱	20000	3	1	0	10	-1	2	0	0	1
パジャマズボン	トラインの道具屋	1300	-2	12	3	-1	-1	0	0	0	0
東洋のパジャマズボン	テイクバードイベント(奇数周)	1800	-2	11	4	2	0	0	-1	0	0
レザーパンツ	ケープリバーのブティック	13000	0	1	1	6	-1	1	0	2	1
カラテズボン	テイクバードイベント	1000	2	14	2	-1	1	1	0	-1	-1
しましまのパンツ	オルカディア衣装箱(奇数周)	2000	1	8	0	2	1	1	-1	-1	0
バスケユニフォーム(下)	オルカディア衣装箱(偶数周)	2500	2	7	3	1	1	2	-1	-1	0
カジュアルスカート	アンダビイベント	4300	0	5	4	4	0	0	0	0	-1
ラップスカート	オルカディアブティック(偶数周)	8200	-3	9	4	3	0	-1	-1	0	0
フリルスカート	ミッドモネーのブティック(奇数周)	1800	-4	9	2	3	1	-1	-1	0	1
ティアードスカート	ミッドモネーのブティック(偶数周)	6000	-1	5	0	6	0	1	-1	1	-1
シックなスカート	アンダビイベント	22000	-3	6	5	5	0	-1	-1	0	0
トランペットスカート	オルカディアブティック	2200	-5	10	1	3	0	-2	-1	0	0
ジーンズ	ダイのブティック	10000	-2	17	1	1	0	1	1	1	-1
カットオフジーンズ	ドリフの森で沼に落ちたマクラウドを助けると入手(奇数周)	3000	-2	3	0	7	0	1	1	1	1
ホットパンツ	カレニア環礁の洞窟内衣装箱	8000	-1	2	0	7	0	1	1	1	1
スパッツ	ドリフの森で沼に落ちたマクラウドを助けると入手(偶数周)	17000	2	6	6	7	-1	2	-1	0	1
スラックス	アンダビ武器屋	4700	-1	7	0	0	0	0	0	-1	-1
サルエルパンツ	ピラミッドでカルノーに会い同士として認められる(奇数周)	13000	-2	15	7	-3	1	0	-1	-1	-1
ルーズブルマ	ピラミッドでカルノーに会い同士として認められる(偶数周)	9500	2	7	8	-2	1	1	-1	-1	1

■靴

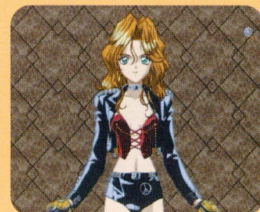
装備品名	入手場所	価格	装備効果				与える印象				
			早さ	防御	抗魔	魅力	ソフィア	ハンナ	ライズ	レズリー	リンダ
コイン・ローファー	スタート時に装備	—	-1	7	0	3	0	0	0	0	0
サドルシューズ	パルメ村ブティック	1200	-1	8	1	2	0	0	1	0	0
ワンストラップシューズ	ケープリバーイベント	1700	0	6	4	5	0	0	0	1	0
オリエンタルシューズ	ケープリバーブティック(偶数周)	11000	-1	4	4	2	1	0	0	0	0
バレーシューズ	ケープリバーブティック(奇数周)	4000	3	4	1	6	1	0	-1	-1	0
モカシンシューズ	ホームズ	2500	-3	9	5	4	0	0	0	0	1
テニスシューズ	ハンナとミッドモネーで過ごしキャロルからもらう(奇数周)	8200	4	8	0	4	0	2	0	0	0
バスケットシューズ	ハンナとミッドモネーで過ごしキャロルからもらう(偶数周)	13000	5	10	0	3	0	2	0	0	0
トレッキングシューズ	パルメ村ブティック	5600	-1	13	0	3	0	0	1	0	-1
スニーカー	ケープリバーイベント	1000	4	8	0	2	0	2	0	0	-1
ハイヒール	トラインの道具屋/パルメ村でイングマルからのプレゼント	1400	-3	5	1	7	0	-2	-1	1	1
サンダル	テイクバードのブティック	900	-1	3	1	6	-1	0	-1	1	1
東洋のサンダル	巨神像を使ってアンダビに着いた時に長老がくれる(奇数周)	980	0	4	4	4	1	-1	-1	0	1
ビーチサンダル	カレニア環礁洞窟内スキュラ(クラーケン)を倒すと入手(偶数周)	1200	0	2	2	6	-1	1	-1	0	1

装備は実用性か それとも見た目か どちらを重視する？

装備品には本来の目的である戦闘での補助と、恋愛度アップの道具としての２つの役割がある。でも１部例外キャラ（まあ言ってしまえばライズだが）を除いて、喜ぶのは非戦闘的なものばかり。この相反する要素をどう使えばと考えたとき、答えは単純。実際の世界と同じように、臨機応変に装備を変えてあげればいいのだ。ザコ戦がメインの移動画面中や、街の中では恋愛度重視のものを。そしてボス戦の前だけでも戦闘能力重視型に変えれば、かなりの効果が期待できるだろう。

ただもちろんこれは、ある程度装備品の種類が揃っている場合。結果的に楽をしたいのなら、最初のプレイでは恋愛よりもクリアを最優先にするのも手。

■普段着は…

レズリーを例にすると恋愛度アップに最高な装備は、見るからに非戦闘向き。レズリーは体力があるから、魅力重視の装備よりも防御力に力を置きたい。

↑装備中の姿も似合っているし、本人もご満悦。普段着はこうでなくっちゃ。

■ボス戦などの前に…

そこで戦闘時には装備を変更。多少見てくれは悪くても、防御力の高い鎧を装備させてみた。その際もなるべくマイナス印象にならないものを選ぶべき。

↑無骨だけど機能的。顔から笑顔こそ消えたものの、怒らなければひと安心。

Q：アーケードで大ヒット中の『ダンスダンスレボリューション』はコンシューマ化されますか？
A：さあ……？？？　どうなんでしょう？　なんともまだ…。
Q：もう、教えて下さいよ、関口さんってば！　はあ、残念だなあ。コナミ気になる情報でした！

装備品名	入手場所	価格	装備効果				与える印象				
			早さ	防御	抗魔	魅力	ソフィア	ハンナ	ライズ	レズリー	リンダ
スリッパ	ミッドモネー衣装箱（偶数周）	2100	-2	3	1	3	0	0	-1	-1	-1
怪獣スリッパ	ミッドモネー衣装箱（奇数周）	3800	-3	6	2	10	1	1	-1	-1	-1
木の靴	ダイのブティック	3600	-3	14	5	-1	1	-1	0	-1	0
黄金の靴	トラインの道具屋/パルメ村でイングマルからのプレゼント（偶数周）	500000	-8	19	2	1	1	-2	0	1	2
ガラスの靴	エルギン城の衣装箱	100000	-2	8	8	5	2	-1	-1	0	1
ピエロの靴	オルカディア城内の衣装箱	7000	-1	7	7	-1	1	0	-1	-1	-1
ゴム長靴	カレニア環礁洞窟内スキュラ（クラーケン）を倒すと入手（奇数周）	2800	-2	15	6	-4	0	-1	0	-1	-2
革のブーツ	ホームズ	21000	-1	16	1	4	0	0	1	1	-1
底上げブーツ	ドリフの森で密猟者と会い倒すと入手（奇数周）	14000	-2	14	2	0	1	-1	-1	2	-1
編み上げブーツ	アンダビの武器屋	5000	-2	15	1	2	0	0	1	1	0
ジャングルブーツ	ドリフの森で密猟者と会い倒すと入手（偶数周）	20000	-3	18	1	2	0	0	2	1	-1

■盾

装備品名	入手場所	価格	装備効果				与える印象				
			早さ	防御	抗魔	魅力	ソフィア	ハンナ	ライズ	レズリー	リンダ
画用紙の盾	オルカディア武器屋	200	0	12	0	1	2	0	-2	-1	-2
ガラスの盾	フローレの武器屋	2000	-2	4	6	7	0	0	-2	0	1
太極の盾	テイクボードの武器屋	2500	-1	17	8	-3	1	0	1	0	-1
品質保証の盾	ダイの武器屋	6000	-2	20	3	-3	0	-2	2	-2	-1
法皇の盾	アンダビの衣装屋（奇数周）	8000	-5	18	13	-2	1	-2	2	-1	1
屍山血河の盾	アンダビの衣装屋（偶数周）	11000	-4	22	7	4	-1	-2	2	-1	0
豪炎の盾	ダイの衣装箱（奇数周）	6000	-2	15	0	2	1	0	2	1	0
絶対零度の盾	ダイの衣装箱（偶数周）	6000	-2	18	1	3	-1	0	2	0	1
明鏡の盾	トライポンド鉱山の衣装箱（偶数周）	6000	-3	14	6	1	0	0	2	0	-1
一目惚れの盾	トライポンド鉱山の衣装箱（奇数周）	6000	0	5	2	6	1	0	-2	0	-1
悪逆の盾	フローレの宿屋で偽物騒ぎが起こると入手	1000	-6	24	-13	3	-1	0	2	0	1
むっちりとした盾	エルギン城衣装箱	21000	-5	8	4	8	-2	-1	-1	0	0

■腕輪

装備品名	入手場所	価格	装備効果				与える印象				
			早さ	防御	抗魔	魅力	ソフィア	ハンナ	ライズ	レズリー	リンダ
銀紙の腕輪	ミッドモネーのブティック	200	1	1	1	1	2	0	-2	-1	-2
玉砕の腕輪	トラインの道具屋	800	0	6	2	1	0	0	-1	0	-1
神算鬼謀の腕輪	アンダビの武器屋	3000	0	4	6	1	1	0	1	0	-1
業界標準の腕輪	リトルミンチの武器屋	5400	0	10	3	0	0	-2	1	-1	-1
三位一体の腕輪	フローレの衣装箱（奇数周）	8500	0	3	7	0	1	-2	1	-2	1
絶叫の腕輪	フローレの衣装箱（偶数周）	7100	-3	12	5	2	-1	-2	1	-1	0
煉獄の腕輪	テイクバードの衣装箱（奇数周）	5000	1	7	1	1	1	0	1	1	0
極寒の腕輪	テイクバードの衣装箱（偶数周）	5000	2	8	1	1	-1	0	1	0	-1
止水の腕輪	ダイの衣装箱（偶数周）	5000	2	2	3	3	0	0	1	0	0
恥じらいの腕輪	ダイの衣装箱（奇数周）	3700	3	0	5	3	1	0	-1	0	-1
非道の腕輪	ダイの執務官官邸前でロベルトと戦って勝つと入手	1000	0	12	-10	4	-1	0	1	2	1
くっきりとした腕輪	アルタミ洞窟の衣装箱	6000	0	5	4	5	-2	-1	0	2	1

■指輪

装備品名	入手場所	価格	装備効果				与える印象				
			早さ	防御	抗魔	魅力	ソフィア	ハンナ	ライズ	レズリー	リンダ
おもちゃの指輪	ミッドモネーのブティック	300	1	4	0	2	2	0	-1	-1	-2
散華の指輪	フローレのブティック	1100	0	0	6	2	0	1	-1	0	-1
詐術の指輪	テイクバードの武器屋	1800	0	7	1	1	1	0	1	0	-1
大量生産の指輪	アンダビの武器屋	3100	0	10	1	0	0	-1	1	-1	-1
コンクラーベ・リング	リトルミンチ衣装箱（奇数周）	5000	0	4	8	0	1	-1	1	-2	1
鬼哭の指輪	リトルミンチ衣装箱（偶数周）	8000	-5	12	5	4	-1	-2	1	-1	0
ブレイズ・リング	マルキ神祇官から命令を受ける時に入手（奇数周）	3000	0	4	5	0	1	0	1	1	0
チルド・リング	マルキ神祇官から命令を受ける時に入手（偶数周）	3000	0	5	4	1	0	0	1	0	-1
カウンターリング	ロリィがレズリーにお守りとしてくれる（偶数周）	3000	3	3	5	0	0	0	1	0	0
告白の指輪	ロリィがレズリーにお守りとしてくれる（奇数周）	4000	3	0	0	3	2	2	-1	0	-1
外道の指輪	ミッドモネーでのロベルトの戦いイベントを起こし勝つと入手	1000	4	13	-10	5	-1	0	1	2	1
ぴっちりとした指輪	ドリフの森の衣装箱	5500	-1	5	5	6	-2	-1	0	2	0

■飾り

装備品名	入手場所	価格	装備効果				与える印象				
			早さ	防御	抗魔	魅力	ソフィア	ハンナ	ライズ	レズリー	リンダ
こよりのネックレス	パルメ村ブティック	800	1	1	4	1	2	0	-2	-1	-2
謀略のペンダント	ケープリバーの武器屋	1000	1	6	2	0	1	0	1	0	-1
ノーブランドのペンダント	ダイのブティック	4000	0	0	3	3	0	-1	1	-1	-1
贖罪のペンダント	エルギン城の衣装箱（奇数周）	6000	0	4	8	0	1	-1	1	-2	1
呪殺のペンダント	エルギン城の衣装箱（偶数周）	7000	-6	12	6	2	-1	-2	1	-1	0
劫火のペンダント	バットスーツ入手後神父と話す（奇数周）	2500	0	5	1	1	1	0	1	1	0
ブリザードブローチ	バットスーツ入手後神父と話す（偶数周）	2500	0	5	6	0	1	0	1	1	0
ときめきのペンダント	マザーウェルに旅立つ前にロリィがレズリーにくれる(奇数周)	6300	1	0	2	3	1	1	-1	0	-1
酷薄のアミュレット	ケープリバーから旅立とうとした時に戦うロベルトを倒す	1000	2	12	-8	2	-1	0	1	2	1
がっしりとしたチョーカー	マザーウェルに旅立つ前にロリィがレズリーにくれる(偶数周)	10000	-2	0	7	5	-2	-1	0	2	1
チャンピオンベルト	テイクバードハイパーオリンピアでハンナが優勝すると入手	30000	-3	11	1	1	2	2	1	-2	1

ワンポイントアドバイス

「靴付」の全身装備を解除したあとは…？

「靴付」の装備をすると、それまでどんな靴を装備しても解除されてしまう。そして靴付装備を外すと、靴は初期装備に…つまりコイン・ローファーに戻される。これは上下の装備も同じだけど、足元はどうも見逃しがちになるので注意したい。上下装備は最高なのに足元が制服用の靴のままでは、変だと思わない？　せっかく装備させるなら、全身にスキがないようにしておくべき。それに靴が持つ装備効果も、意外とバカにできない。

↑上半身は完全装備なのに足だけが制服の靴…なんてのは単純に格好悪い。

剣や盾の装備状態から素手に戻したいときは

残念ながら上下の装備は完全に外すことはできない（笑）けど、剣や盾は１度装備しても素手の状態に戻せる。方法は簡単、空白の部分を選択すればいいだけ。

↑新しい装備を「みつめてモード」で楽しむときに、無粋な剣を外しては？

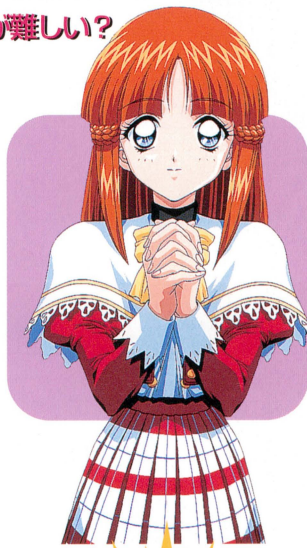
お楽しみ

女の子別・装備コーディネイトアドバイス

実際にとんでもない量の装備品を見ると、どれを装備していいか思わず悩むでしょう。そ・こ・で、編集部が独断かつ趣味出しまくりな意見で考えた、各女の子ごとのコーディネイト例を紹介しよう！もちろんどの装備も女の子の印象は平均以上の物ばかりで、実用性もなかなか。これを見れば女の子の好みも見えてくるはずだ。

↑装備がたくさん集まれば、コーディネイトの幅も広がる。まずは急いで装備を収集しよう。

実は１番コーディネイトが難しい？ ソフィアの場合

１部の露出の高い装備を除けば、ほとんど嫌がらずに着けてくれるソフィア。でも彼女にだけ似合うという装備が意外にないような…。喜ぶのはやはり、飾らなくシックにまとめあげたもの。体力が低く防御力は期待できないから、戦闘装備は早さ重視で選ぶといい。

編集部おススメ!!

ベスト印象コーディネイト

シンデレラのドレス（＋４）
＋
ガラスの靴（＋２）
＝トータル印象＋６

←ソフィアは好印象になる装備が多いが、その中で薄幸の美少女というイメージぴったりの物を選択。でもこれが１番似合っているかも。

主人公も武器を交換できる!!

ゲーム中は女の子の装備は多々見つかるが、主人公には基本的に何も見つからない。だが旅の途中で何度も会える、師匠ラミレスに戦闘で勝てば武器をパワーアップできる。ラミレスとは以下の場所で会えるが、１回目から順に倒さないと次の場所には現れない。主人公の戦闘力は貴重だし、ぜひ最強の剣を目指して頑張ろう！

↑緑色の鎧が目印なので忘れずに探そう！

■ラミレスの登場ポイント

１回目 ミッドモネー
一輪車に乗って最初から街にいる。

２回目 パルメ村
ヴァンパイアを倒すと広場にいる。

３回目 ケープリバー
地下水道の奥で竹馬に乗っている。

４回目 テイクバード
ピラミッドの頂上でクレオメビウスを倒すと、テイクバードの広場でホッパーに乗っている。

５回目 オルカディア
奇数周に「非常のライセンス」を持っているときのみ、世界を救出したあと現れる可能性がある。

こっこんな服装が好きなの…かなあ？

↑他の女の子には人気最悪の着ぐるみも、なぜかソフィアはお気に入り。…カワイイからか？

→戦闘装備は「すっきりとした鎧」以外は何でもOK。でも重量級の鎧は、重そうで悪いかも。

ちょっとスゴいです

↑他の女の子では嫌悪感すら覚えさせる「大胆な水着」が、美しく見えてしまうのはお見事！

大胆さなら誰にも負けません リンダの場合

自分の美しさを強調できるものなら、ド派手な装備ほど好印象に。「大胆な水着」や「スポーティな鎧」であっても好印象なのはもちろん、似合ってしまうのが圧巻だ。その反面、戦闘装備に相性のいい物が見つからない。その中でオススメは「格闘用レオタード」で、ハマリすぎて怖いほど。「全身タイツ」も、漫画「キャッツ○アイ」のよう!?

編集部おススメ!!

ベスト印象コーディネイト

特注パーティドレス（＋３）
＋
黄金の靴（＋２）
＝トータル印象＋５

↑印象の良さだけでなく、防御力もあるの点があなどれない。ただ「黄金の靴」は見た目が悪い。

性格どおり動きやすさが身上 ハンナの場合

見た目通りのスポーティな装備がよく似合う。また大胆系の装備を喜ぶ傾向もあり、これが意外にリンダと似た好みを持っているのが面白い。そのため割と自由に装備のコーディネイトが可能で、意表を突き「ウェディングドレス」などのヒラヒラ系を。または男装の戦士風に鎧装備でまとめるのも面白い。ハンナは１番体力があり、魅力よりは防御力重視で考えたい。

↑ショートカットの女の子も、実は結構似合うヒラヒラ系。でもハンナに与える印象は平均的。

編集部おススメ!!

ベスト印象コーディネイト

バスケットフォーム（上）（＋２）
＋
バスケットフォーム（下）（＋２）
＋
バスケットシューズ（＋２）
＝トータル印象＋６

↑色気に欠け世界観にも合わないけど、元気さをアピールするということで。若干印象が落ちてもいいなら、「格闘用レオタード」というのも似合っていておススメ。

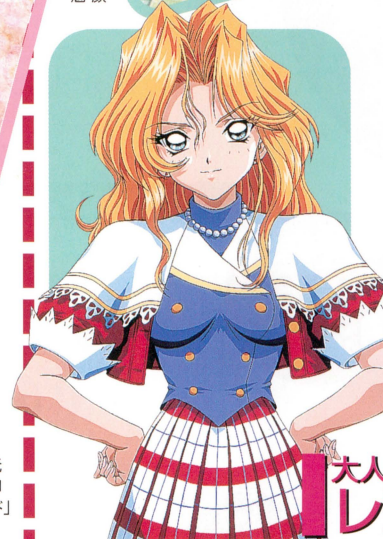
→思いっきりイケイケな姿。だが顔を赤らめて喜ぶギャップがまた、魅力を何倍にもアップさせている。

編集部おススメ!!

ベスト印象コーディネイト

レザージャケット（＋２）
＋
レザーパンツ（＋２）
＋
底上げブーツ（＋２）
＝トータル印象＋６

↑本当にこんなお姉さんが働いてそうな「夜のウェイトレス服」。ウサギの耳がないのが惜しい。

本当の性格はともかく外見上はイケイケ系で、しかも金髪。そう来ればやはり似合うのは夜の大人が着るような装備。ただし純情なためか、同じイケイケ系でも極端に露出度が高い物は全部悪印象になる。意表を突いた所では「包帯」と「カラテズボン」でヤンキー風、似合うだけなら「治療に良い服A」も見逃せない。レズリーもどちらかといえば防御力重視の方がいい。

大人びた服装が金髪に映える レズリーの場合

好みを別とすれば何でも似合う ライズの場合

見た目はまさに、清楚でおしとやかな文学少女。これだけ条件が揃っていると、カワイイ系の装備が全部似合ってしまう。だが実際に喜ぶのは、迷彩服に「鋼の鎧」の2点だけ。そこで悩むのが非戦闘用の装備だが、それなら割り切ってカワイイ系にまとめては。悪印象を避けたいなら、せめてデート中だけはカワイイ系で着飾せよう。

三つ編みを活かして清純派イメージも悪くないぞ！

↑ここまでヒラヒラな「メイド服」もバッチリ。よく気が付きそう？

↓三つ編みリボンに「体操着」はまるで違和感なし。スゴい。

編集部おススメ!!

ベスト印象コーディネイト

見つかりにくい服（＋４）
＋
ジャングルブーツ（＋２）
＝トータル印象＋６

でも少しぐらいはカワイさが欲しいという人は…

→わずかだけど、この組み合わせで好印象になるのには驚き。剣で戦うセーラー服戦士…って昔あったね（笑）。

セーラー服（＋１）
＋
プリーツスカート（＋１）
＋
サドルシューズ（＋１）
＝トータル印象＋３

↑戦闘にも最適で、素早いライズには鎧系よりこちらがいい。でもこれでデートするのは…悲しい。

■構成・文／藤田よしのり

あかり！今度はカードバトルよ！！

大好評集中連載

おしえて！To Heart

えっ？ PS版『To Heart』の話はどうしたって？ 知らないわよ、今回は「カードゲーム」の話をメインにしろって言われたんだから！

To Heart
アクア プラス
冬発売予定　価格未定
ビジュアルノベル　1人プレイ
デュアルショック対応

●これが人気者の宿命ってやつ！？

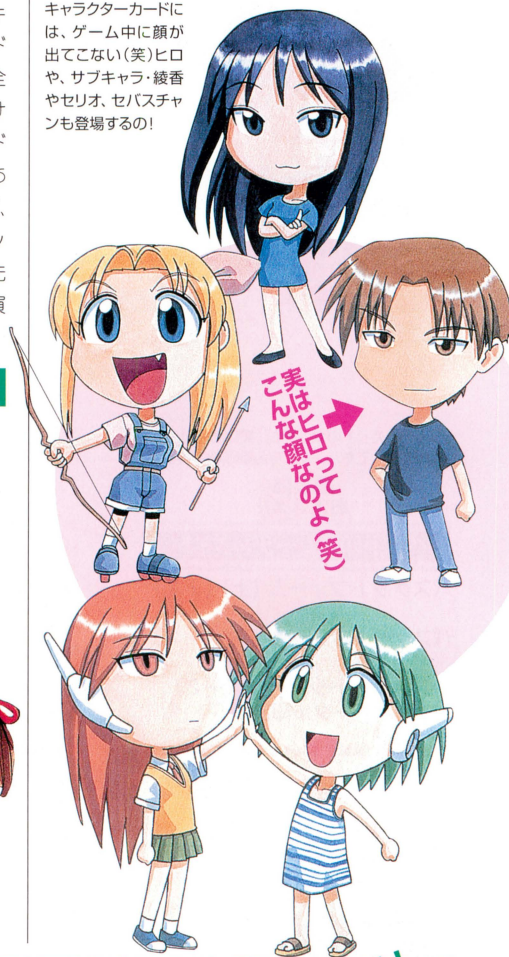
やっほ〜、みんな元気してる！ みんなの応援のおかげでPS版『To Heart』の前評判が高いのよ。前評判が高いってことは、それだけ注目されてて、人気があるってことだから、いろいろな関連グッズも発売されるわけなのよ〜。実はもう、世の中にはたくさんのあたしたちのグッズが発売されてるんだけど、今度新しくあたしたち『To Heart』の主要キャラが総出演するカードバトルとリアルフィギュアっていうのが発売されることになったの。…もう、あたしの人気にも困ったものだわ。

●話題独占！主要キャラ総出演のカードバトルゲーム

この春、ティーアイから「リーフファイトTCG」っていうカードゲームが発売されるの（価格未定）。これは、Leafから発売されたPCゲームの人気キャラたちとともに、あたしたちが激しい（？）カードバトルを展開するものなのよ〜！ ちなみに全135枚あるカードは4種類に分類されるんだけど、そのメインとなるキャラカードのバトルカードのイラストを「電撃大王」（メディアワークス）であたしたちのマンガを描いてるの高雄右京先生が、キャラクターカードのイラストはこのページのカットや4コママンガでおなじみ、あずまきよひこ先生が描き下ろしたんだって。ファンなら絶対“買い”のゲームよね！ 発売されたら即ゲット!!

キャラクターカード

キャラクターカードには、ゲーム中に顔が出てこない（笑）ヒロや、サブキャラ・綾香やセリオ、セバスチャンも登場するの！

バトルカード

●これでたったの200円なんて信じられる！？

あたしがいない〜!!

フィギュアもいろいろ発売されているけど、ユージンからは『リアルフィギュア』が発売中。あかり、マルチ、レミィ、松原さん、保科さん、セリオの全6種類でオプションパーツ付き各200円。低価格で、よくできてるの！

GO!GO!志保ちゃん

ふっふっふっ…。もちろんPS版『To Heart』のネタもあるわよ！

Q フルボイスということは、雅史やセバスチャンもしゃべるんですか？
（北海道・学生・上田晃一郎・22歳）

A いい質問ね！　アクアプラスの高橋さん曰く「はい、しゃべります」とのこと。ふ〜ん。それで、誰が声を担当するのよ〜！

Q コメディを含み、ほぼ100％リニューアルということですが、どのくらい変更されるんです？
（大阪府・学生・持田幸夫・19歳）

A 細かいディティールが変わるものやストーリーの流れが変わるもの、キャラによって様々らしいわ。それ以上のことは、いくら情報通の志保ちゃんでもわからないわ。

Q 友達からOPはアニメーションになると聞いたんですが、どんな感じですか？
（群馬県・自由業・木村隆・22歳）

A 昨年末に行われた「To Heartライブパーティ」で先行上映されたけど、いい感じ。早くみたいでしょ〜。でも発売されるまで待っててね。その代わりに、ライブの模様を次回このコーナーで紹介するわ。楽しみにしてね☆

Q 芹香のひとつ年下の姉妹・綾香のプロフィールを教えて下さい（身長・スリーサイズ・誕生日・好きなもの・嫌いなもの）
（東京都・会社員・大竹和雄・22歳）

A あの娘も松原さんと一緒で、エクストリームやってるのよね。で、プロフィールなんだけど「身長：161cm／スリーサイズ：B87・W85・H85／誕生日：1月23日／血液型：O型／好きなもの：勝負ごと／苦手なもの：祖父と祖母／特技：格闘技全般」ってことらしいわ。

Q あかりたちが住んでいる街のモデルは、アクアプラスさんのあるとこ（兵庫県）ですか？
（埼玉県・会社員・川島さえ・19歳）

A 首都圏郊外をイメージしてるんだって。ファンの間じゃ、具体的な地名まで出てきて、いろいろ噂はあるみたいだけど…。あくまでイメージらしいわよ。

Q 芹香役の岩男潤子さんにセリフはあるんですか？
（埼玉県・学生・水野直樹・20歳）

A「ある予定です」って。…えっ、まだ“予定”なの？　発売されるまで油断できないわね（って、ファンを煽ってどーすんネン！）。

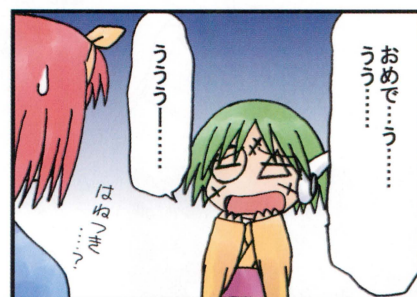
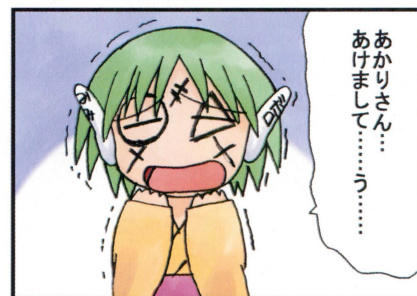
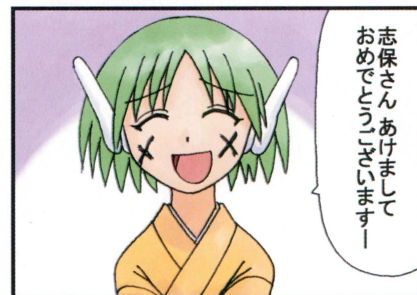
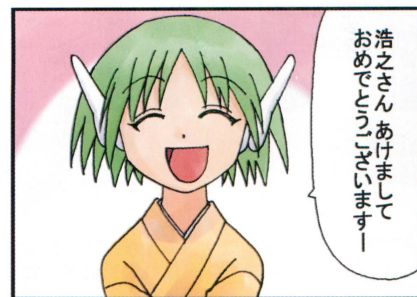
Q クリアした後のオマケ要素は入るんですか？キャラごとのCGが見れるとか？　ミニゲームができるとか？
（東京都・学生・木下豪・19歳）

A あるんだけど、その内容っていうのが…モゴモゴ）。なにすんのよ！　えっ！　まだいっちゃいけない？　くぅ〜、残念。

Q 気が早いんですが、To Heartの『2』は出す予定はありますか？
（栃木県・学生・亀井三郎・24歳）

A 一応聞いてみたけど、まだ予定はないわよ。だけど、『2』の制作って、発売後のみんなからの応援しだいじゃないの？　そういうわけだから、今後も応援よろしくね〜！

まるまるまるち

作：あずまきよひこ

ギブ・ミー・レター!!!

「GO!GO!志保ちゃん」では、みんなからの質問を引き続き募集中。なんでもいいから制作スタッフに聞きたいことを書いて送ってね。あと、このページの感想やイラストも待ってるわよ！

〒164−0012
東京都中野区本町3−28−19
（株）ティーツー出版『げーむじん』
おしえてTo Heartおたより係

■構成・文／斎木美香（スタジオ・ハード）
■イラスト／あずまきよひこ

総天然色 イラスト大襲来

Game-jin Illust Gallery

やほーい。コメント欄が広がったよ。これでみんなといっぱいお喋りできるね。これからはメッセージもよろしく！（く）

今回からe-mailでの受付も開始。詳しくは右下の「募集」欄にて。それと、ゲームタイトルとキャラの名前も教えてね♥（ち）

↑「12月号、一番の収穫は『ワラビー』。次が楽しみです（茨城県・P城）」　今号のお話はいかがでしたか？　前号の倍の4ページ。このまま倍、倍で増えたら…、あずま先生死んじゃうかも。（ち）

↑「ひさしぶりにビデオを引っぱり出したら面白かったんで、つい描いてしまいました（静岡県・篠北りな）」　いつもアリがとー。ゲーくん楽しみにしてるよ。…胸…、とか（笑）。（く）

↑「前回は、載せていただきありがとうございます（愛知県・水無月）」　いえいえ。所で、ここ3点、前号と同じメンバーね。いっそあなた達の指定席にしようかしら。なんちゃって！（ち）

→「実はこのイラスト、半年前ぐらい前に描いていたヤツに色ぬっただけです（兵庫県・せさ太郎）」　せさ太郎だけに（仮）だったわけだ（く）

←「目、描くのってむずかしい…（栃木県・武藤広幸）」　そういわずに頑張って。こちらも『海腹川背・旬』から。近藤先生の作品は根強いファンを作りますね（ち）

↑「プリンが失敗しましたー！（新潟県・あまがえる）」　？？？どこがー？　ずっと眺めていても飽きないクォリティ。これからもどんどん送ってね！（く）

←「封神キャラの中でもツボ中のツボ！　美形！　生足！　正確破綻者！　でも彼氏にはしたくない（青森県・天馬いさご）」　きゃー、ナタクー！　でもゲーくん一筋（ち）

ありがとう『どきどきポヤッチオ』

→「カカァ天下（笑）（東京都・加藤清治郎）」　『ポヤッチオ』イラストトップはこちらから。うひょー、このジャンくんに代わりたいー（く）

←「手を描くのがむずかしいです。故に顔のアップばっかし（泣）（千葉県・山田敦）」　イラストはたくさん仕上げた者勝ちです。生活共々ガンバ！　ところで、なんで「せいや？」（ち）

→「リーナの精神世界をイメージしました。マリンはけして出しゃばらず、リーナをそっと支えているのです（東京都・未羅）」　とっても幻想的（ち）

↑「どきポヤ特集ありがとう。またして。（東京都・まむる）」　うふふ、また特集したら近藤先生、ホントに死んじゃうかも。これからは近藤先生の新作に期待してね！（ち）

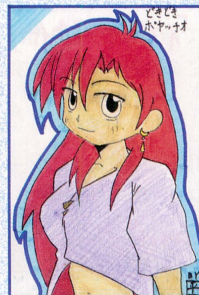
↑（埼玉県・笙乃あき）　数あるポヤッチオキャラクターの中でも、若い頃のセラヴィさんを描いてきてくれたのは笙乃さんだけ。ありがとう（く）

↑「どきポヤ特集につられて購入しました（北海道・T・SATO）」　単純な線のイラストほど描き手のセンスが光るもの。どれを載せるか選択に迷いましたよ（ち）

→「変形サイズで済みません（福岡県・GO.）」　頑張るけど、なるべくハガキサイズがいいです（く）

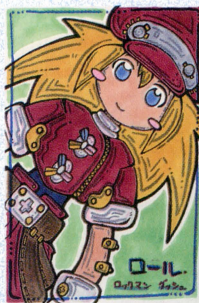
→「近藤さんのキャラ描くのはむずかしい。でも愛はこもってます（神奈川県・ぬくぱらマスター）」　『どきポヤ』のキャラには魅せられるよね（く）

←「歌うリリィです。注目すべきは♪でしょうか（群馬県・河原水面）」　やっぱり『どきポヤ』と言ったら「リリィ」よね。水玉先生も某所でそう言ってたし（ち）

↑（茨城県・シンシアとチェインが好きだあ！　高橋みかん飴）　僕はキミのイラストがすきだあ！　「てゆうか」今号で一番長いペンネームはきみだあ！（く）

↑「プエルコルダンに行きたいでござる（福岡県・平山渚）」　行きたいねー。ゲーちゃんはデカブツの卵を食べてみたいなー。♪つっぷらな、ひっとみの、めっだまやきー♪

↑（埼玉県・砂風流行）　12歳のルフィーと15歳のチェイン。ヒロインの最年少と最年長。今の日本だと「チェイン先輩！」と「ポテチン、パン買ってきな」とかか？（く）

↑「リリス・跳び箱、モリガン・まいっちんぐって感じです。トホホ（千葉県・美宏うに）」とてもセクシー。画力が沸々と伝わってきます（ち）

←「みなさんはドリームキャスト速攻で買うんですか？（秋田県・時雨はるか）」どーだろうね。僕は初日に買ったよ。行列蹴散らしてね（く）

↑「投稿はB5じゃダメですか？（東京都・ミジンコ（ナップ）」善処します。絶対曲げずに、厚紙を入れてね（ち）

↑「ゼノギアス大好き（埼玉県・三日月モ（ナップ）」ナップってなに？ 食べ物？ うまいの？ ナップの人はみんな上手いねえ（く）

↑「あまり載ったことがないので、載ると嬉しいです（埼玉県・アオカビ（ナップ））」めでたく掲載！ これからもどんどん送ってね（ち）

↑（山口県・木ノ上結実） 実は、前号の締め切り直後に飛び込んできたイラスト。これからはっきりさせます。詳しくは左下で（ま、いいか）（く）

←「ティファは時季外れですね。反省（東京都・雛姫）」雛姫さんもみなさんも、好きなものを描いてね。…ゲームに関した。（ち）

→「グラビア風舞島可憐（青森県・丸堀彩文）」文句なしに上手い。けど言う。斜めの構図はは…。ウソウソ。またお願いね（く）

↑「こにょ前は、有りギャトウゴざいましちゃ！（神奈川県・たかぴせっか）」写真送れ（く）

↑「水彩風が大失敗です（北海道・長月あり乃）」みんな謙遜するけど、そうかなあ？（ち）

←（茨城県・村雨昴）前号で「次はもっと大きくします」って言ったのに…。ごめんなさい。安請け合いしないようにします（ちっ。編集長も気を利かせてページ増やしなさいよ…）（ち）

→「ティファの髪って絶対イルカですよね（群馬県・夢現）」食い付かれてるね（く）

↑「これからもよろしく（神奈川県・宮内雅崇）」今後はシルク以外も見せて。よろしく（ち）

↑「横顔スキなの、みんな描いて♥（神奈川県・万華鏡）」次は頬から顎にかけて、かな（く）

←（大阪府・月子） いよいよだね、いよいよだね。楽しみー。ゲーくんこのためにドリキャス買ったんだよ。

→「ライルの服とヨーグルトのヘルメットてきとうです（富山県・橘司）」適当歓迎（ウソ）。でも、固っ苦しく考えなくていいですよん（ち）

↑「KABは任天堂をオーエンしてるぞ（千葉県・カベジマイサム）」エイエイオー（く）

↑「二十歳すぎた女がギャルゲーやるの変ですか？（東京都・ともえ又猫）」OK（ち）

↑「コメントは大谷さんがいいです（岡山県・逆噴射AGI）」ガマンしたまい！（く）

↑「ニーナ。マイナーだから判るかな？（青森県・丸堀彩文）」みんなまたねー（く）

←「普段は藤島先生のサークルやってます（兵庫県・かすみあきら）」これからはリベッタもよろしくね（ち）

→「初投稿です（東京都・しゃもじ）」アンケートハガキに不思議な絵画を創作してないで頑張るように（ち）

募集 編集部をイラストで埋めてしまえ！「ブラジャー！」

イラスト大募集！ CGやまとめ送りはOK。封書の方がいいかも。更に今回からe-mailでも受け付け開始！ 詳しくは146ページ左下にて。必ず、都道府県名・氏名・PN・それとメッセージを書いて。どちらもオリジナルのイラストのみ。なるべく1月中に届けてね。

近い将来、日本のテレビゲーム文化の草創期を描くドキュメンタリーが作られるとしたら、
宮岡寛さんは、ひとつの時代に立ち会った男として、重要な証言を残してくれそうな気がする。
シリーズ初期の『ドラゴンクエスト』では企画面で堀井雄二さんをサポートし、
その後『メタルマックス』シリーズをはじめ、意欲的なゲームを作り続けるゲームデザイナーの素顔を探ってみよう。

発想力、想像力、企画力
クリエイターのハートの中身

げーむじんのココロ
GAMEJIN INTERVIEW

HIROSHI MIYAOKA

寛

学生時代に通った劇画村塾に多くの若き才能が集まった

──ボク個人で言えば、宮岡さんをインタビューするのは、これで3回目になる。初めてお会いしたのは『ゲームデザイナー入門』(小学館)のとき。そして2回目は『タワードリーム』(アスキー)を『週刊少年サンデー』で紹介したときだ。さらに告白してしまえば、宮岡さんはボクが大学時代に所属していた「ワセダミステリ・クラブ」の先輩でもある。だから、個人的な飲み友だちでもあるわけで、こういったインタビューは正直なところ、非常にやりにくい面もあるのだ。それでも3回もインタビューをしてきたのは、個人の立場でゲームを作ってきたこれまでの宮岡さんの姿と、会社を起こし、社長という新たなスタンスでゲームにこだわっていこうとする現在の宮岡さんの姿を、読者のみなさんにぜひご紹介したかったからなのである。

宮岡さんのプロフィールを語る上で、欠くことのできない要素は「劇画村塾」だ。「劇画村塾」は原作者の小池一夫氏が主催したマンガ家・原作者養成セミナーで、ここからは①高橋留美子先生をはじめ、多くの才能が輩出している。

宮岡：同郷出身のマンガ家に②山本貴嗣がいるんだけど、「劇画村塾」は大学1年のときに彼に誘われて入ったんだよね。あの頃、教室は代々木のオリンピック村にあったのかな。週に1回か2回講義が開かれていて、そのときの小池さんの話がすごく面白かったんだよ。あの人は話し上手で、何というかカリスマ性を持ってる人だったね。それが楽しみで通っていたんだよね。ただ、毎回小池さんが課題を提出していたんだけど、まじめに提出したのは、初めの2回か3回くらいかな。あとはただ話を聞きに行ってた、って感じだね。

──当時の宮岡さんは、ジーンズにゲタばきで劇画村塾に通っていたという。

宮岡：よその大学生から見たら、「ちっ、早稲田か」って貧乏学生の典型的なスタイルだよね。実際に貧乏だったし。だから、階段なんかでカランコロンとすごく響くわけで、すぐに「あいつがきた！」ってわかるわけ。そういうところだけは有名人だったね(笑)。あとはただ座って聞いてるだけ。成績優秀者は特待生に進める制度があって、山本貴嗣とか高橋留美子さんとかは進んだんだけど、俺はダメだったね。

──宮岡さんは照れながらそう言ってくれたが、あの時代、多くの才能が集う場に身を置いたことが、宮岡さん自身の財産になっているのだ。

宮岡：けっきょく、あそこにいて一番大きかったのは、③さくまあきらさんに出会えたことかな。山本貴嗣というのがすごく社交的な男で、さくまさんとも親しくしてたんだよ。今でもよく覚えてるんだけど、4年生で大学を辞めてブラブラして

①高橋留美子
漫画家。主な作品に『うる星やつら』、『らんま1/2』、『めぞん一刻』、『犬夜叉』など。

②山本貴嗣
漫画家。最近の作品では『不夜城』など。『メタルマックス』シリーズではキャラクターデザインを担当。

いるときに、山本貴嗣から新宿の「シンデレラ」ってディスコに呼び出されたんだよ。『サタデーナイトフィーバー』の時代だったからね(笑)。そのとき彼がさくまさんを誘ってたときで…。ちょうど、さくまさんが新しいマンガのムックを1冊作ろうっていうときだったんだけど、山本貴嗣が「こいつ、金さえやれば何でもやりますから」って紹介してくれたんだね。その前から放送作家の真似事みたいなことはやってたけど、面倒見のいい人だから、改めていろんな仕事をくれて、いろんな人と会わせてくれたり、「読者は男性口調が好きだ」とか「先に結論を書け」とか、そんなライターの文章の書き方を教えてくれたんだよね。

もともと俺は自分の中に埋没する文芸志向なところがあるから、いろんな意味で刺激を受けたね。

──宮岡さんは、当時『がんばれ元気』で主人公が何発パンチを受けたかとか、『タッチ』の主人公はどこに住んでいるかをマンガに出てくる絵から推測するとか、まさに流行の"こだわりエッセイ"を書いていた。

宮岡：さくまさんには「おまえはエロをやらない限り、一人前のライターにはなれない」と言われて、素直にエロ雑誌に同性愛の記事を書いたりしてたからね(笑)。で、当時さくまさんを中心に「ゲーム近代五種」という集まりがあったんですよ。当時の『OUT』の④榎本一夫さんとか、(イラストレーターの)⑤土居孝幸さんとか、⑥松本常男さんとか、なぜか⑦鳥嶋和彦さんもいたなぁ。

──そして、⑧堀井雄二さん…。現在では大手編集プロダクション社長や『週刊少年ジャンプ』の編集長がまだ20～30代の頃、仕事を終えた午後10時頃に新宿のゲームセンターに集まり、5種類のゲームでハイスコアを競い合っていたという。なんという豪華メンバーだろう。遊ぶことに貪欲で、楽しむことを追及していた人々が今のゲームの礎を作ったのだ。

宮岡：その後、酒を飲んでバッティングセンターに行って…遊びまくっていたよね。その頃の俺は『セブンティーン』と『週刊少年サンデー』で働くくらいで、週に5日くらいのんびりしてたね。まあそんな遊び好きな連中の中で、突然"アップル"ということばが浮上したんだよ。

──アップル！　当時のパソコンゲーマーの憧れのマシンだ。『ウィザードリィ』や『ロードランナー』といった新しいゲームがマニアたちの心をとらえていた時代だ。

宮岡：当時、香港製のニセモノが13万円くらいしたのかな。俺もあんまりお金がなくて、笹塚に住んでいる土居さんのところに触らせてもらいに行ったら、「『ウィザードリィ』を買ったんだけど、遊び方がよくわからない！」って言うんだよ。

日本語マニュアルもひどくって「TILTWAIT」っていう呪文がレベル1で使えるなんて書いてるから何度も入力したんだけど、何も起こらずに死んでしまう。そんなのばっかりだったんだよね(笑)。あれのせいでキーボードの打ち方を覚えたんだけどね。土居さんと2人でそんな感じでプレイしてて、6時間で40人くらい殺したのかな。深夜になって、土居さんが疲れて寝ちゃったんだよね。そのまま続けてやってるうちに、フッと遊び方がわかってきたんだ。妙にレベルが上がるようになって、土居さんが目覚めるころには地下2階とか3階に降りられるようになってたんだよ。土居さんも「どうやったの？」なんて言ってたけど(笑)。それで土居さんの家を出るころには「これはもう買うしかない！」という感じ。それから『ウィザードリィ』の続編とか、『ウルティマ』とかをプレイして、『セブンティーン』の仕事のついでに『ジャンプ』の編集部にいって「レベル30のニンジャを作った」って鳥嶋さんに自慢したりしてた。で、新宿で堀井さんと2人で「ニンジャはどういう風に育てるのがいい」とか、情報交換してたんだよ。半年くらい続けてたかな。堀井さんなんて「仕事断ってまでプレイしてるんだぜ」って言ってるし。そのうち、『ウィザードリィ』はどうしてこんなに面白いんだろうとか、そんな分析を始めてね。あとで考えると、それが非常に役に立ったのかな…。

伝説の「ファミコン神拳」に初登場 そして名作『ドラゴンクエスト』…

──そして、ファミコンブームがやってくる。ゆう帝、みや王、⑨キム皇…。ジャンプの伝説的連載「ファミコン神拳」を覚えているだろうか？　かつて深夜のゲームセンターで、ゲームに熱中していたメンバーがひとつに集まったのだ。

宮岡：当時は堀井さんが1人でやっていたんだけど、ハガキが何万通もくるようになったんだよ。それでこっちにも声がかかって…。キム皇の方は田舎の同級生だったんだけど、以前からゲームの裏技を見つる才能がある、って目をつけてたし。その頃、堀井さんがファミコンで『ポートピア殺人事件』を出してエニックスに取材にいったりしてたし、当時はエニックスも今みたいなビルじゃなくて、西新宿の布団屋の2階にあったな…。で、プログラマーの⑩中村光一くんに会ったりして、ゲーム開発の修羅場を人事のように見てたんだよね。

──そして、『ドラゴンクエスト』の開発が始まるのだ。

宮岡：俺を呼んだというのは、ある意味で堀井さんの中にも不安があったんじゃないかな。なんせ、『ドラクエ』の前の国産のRPGって、パソコンで『夢幻の心臓』とか『ブラックオニキス』みたいなダンジョン型のものだけで、ストーリーが入ったものはなかったわけだしね。堀井さんの中にはマップは『ウルティマ』風の2Dで、そこにストーリーを入れようという構想はあったんだよ。でも、それが俺と中村くんが葛藤があった部分だったな。俺とか中村くんは『ウィザードリィ』みたいな単純におもしろい3Dマップ表現のRPGを志向していたんだよね。

──結果がどうなったかは、すでにみなさんが知っての通りだ。もしも『ウィザードリィ』タイプのゲームになっていたら熱狂的なファンこそついているものの、いまの『ドラクエ』のように間口の広い

---

③**さくまあきら**
ゲームデザイナー。『桃太郎電鉄』、『桃太郎伝説』で有名。『週刊少年ジャンプ』で「ジャンプ放送局」を連載中。

④**榎本一夫**
エディトリアルデザイナー。『桃太郎電鉄』シリーズで有名な貧乏神のモデルになった人。

⑤**土居孝幸**
イラストレーター。『桃太郎』シリーズや、『さくま式人生ゲーム』などのキャラクターデザインを担当。

⑥**松本常男**
編集プロダクション「キャラメルママ」代表取締役。

⑦**鳥嶋和彦**
現『週刊少年ジャンプ』編集長。

⑧**堀井雄二**
おなじみ『ドラゴンクエスト』シリーズの全シナリオや、『いただきストリート』をつくった超有名ゲームデザイナー。

面白さで、日本のゲームを変えることはなかっただろう。宮岡さんも言っていたが、そのあたりこそ堀井雄二という人のすごさなのだ。ほぼ半年ほどで『ドラクエ』第1作は完成したという。今となっては信じられないことだ。当時は容量も少なく、日本語のひらがなとカタカナのフォントのすべてを用意できなかったそうだ。

──『ドラクエII』を作ったときは、世界より3年先にいったという実感があったね。当時の『ウルティマ』なんかだと、ストーリーはあってもゲームのバランスはなくて『ウィザードリィ』だとその逆で…。ユーザーをストーリーでコントロールしながら、バランスをとっていたというゲームはなかったからね。(『ウィザードリィ』や『ウルティマ』とよく比較して論じられるが)あの当時としては、オリジナルな部分もかなりいっぱいあったと思うよ。室内に入ったときめくれる屋根や部屋のシステムとか、ダンジョンや戦闘のアイデアとか。

──ところで、宮岡さん自身は『ドラクエ』シリーズでどのあたりを作られたのだろう。

宮岡：よく言われるのが、ロンダルキアの落とし穴を作った男(爆笑)。「あんたのせいで何時間苦しめられたことか」なんて。でも言っとくけど、あれは堀井さんが悪いんだよ。最初の俺の設計では、落とし穴に落ちたら次の階にいけるようになってたんだ。ところが「落とし穴に落ちて先に進むのは変じゃないか?」って、堀井さんが階段のつながりを変えちゃったんだよ。落ちると元に戻ってしまうように…。堀井さんとしてはそのときに「壁に沿って右手をついて歩けば抜けられる」って情報を入れればいいからって言ってたんだけど、製品版に入れ忘れちゃったんだ(笑)。まぁみんな苦しんだみたいだけど、結果的にはいい思い出になったみたいだしね。

──ここでちょっと脱線してしまう。僕の作品『レガイア伝説』に触れて、ゲームのストーリー作りの難しさを話し合うことになる。かなりていねいにプロットを組み込んでも、ユーザーのレスポンスは「ありがちな話」だったりして、個人的にもゲンナリしてしまうことが多いのだ。

宮岡：マンガと同じだよね。読む人は絵を見てないし、かといってセリフをしっかり読んでいるわけでもない。両方が合わさったものを見ているだけで、実は両方とも見ていない、というのが実際のところかな。原作の仕事とかでも、書いている方は「このセリフは決まった!」とか思っていても、読者は読んじゃいないんだよ。そこまでね。絵にしてもマンガ家さんが背景をすごく凝って描いていても、大半の読者はそこまで見てくれない。

──さらにはユーザーのレスポンスの話。僕自身感じていることだが、女性ユーザーの読解力はすごいものがある。しかし、いったん作品が自分の琴線に合わないと感じると驚くべき冷淡さでやめてしまう。一方、男性ユーザーは「つまんねぇ」って言いながらも、気がつくと最後までやっていたり…。なかなか面白いものがある。

宮岡：やっぱり、ユーザーとの距離感は難しい問題だね。小説や映画で展開される物語とゲームで展開される物語とはやっぱり根本的に違うものだと考えないと…。

シナリオ書いてるときには きっと何かが降りてきている

──マンガの原作もやっている宮岡さんは、2つの物語作りの違いをどう感じているのだろうか。

宮岡：たぶん堀井さんが俺を呼んでくれたのはそのあたりのこともあるんだろうね。容量の問題もあったから、メッセージは1文字でも短くする必要があったんだ。その最たるものがマンガだからね。マンガのテクニックでよく言うんだけど「主語を書くな!」っていうのがあって、「オレはおまえが好きだ」はだめ。「好きだ!」だけでいいんだってね。オレとかおまえとかという情報は絵で描いてあるんだよ。それとゲームの問題はメディアとして表現力に制限があること。マンガにしても静止画で、色や音がないって表現力の制限はあるんだけど、実際にはコマ割りや真っ黒いバックでそこを補ってるんだよね。実際に読んでいると色つきの絵に見えるし、音だって聞こえてくる。そういうテクニックがうまい人が売れるものを作れる人になるわけだよね。まあ、そんな部分がファミコンの時代のゲームとマンガの共通点だったんだろうね。

──表現力という点では、たとえばドリームキャストの語る理想図に二流の人がかつて一流の人でしか作れなかったような作品ができる環境を提供するというものがあったのだが…。

宮岡：それはウソでしょ?　ハードの能力が上がれば上がるほど、開発のポテンシャルの差は歴然として出てくるもんだよね。ただ、ゲームやるのにそんなSFCより上の性能は必要ないんじゃないかとも思ってる。だから、携帯ゲーム機には未来を感じるね。PSなんて、どうしてもムービーとかが売りになるわけだよね。でも、きれいな絵とかCGがどうとかって、そんなの興味ない人にはいらない部分だから…。ゲームの基本ってなにかといえば、ただの時間潰しでしょ?　囲碁とか将棋とか。“人間って遊ぶ生き物”だと言われるけど、そういう意味で言うと“人間は退屈する生きもの”なんだよね。退屈するのが人間にとって一番つらいことで、退屈しないために金を払ってるんだと思う。その時間潰しの部分を、最近のゲームはムービーなんかを見る部分ばかりを濫用することで、放棄しつつあるんだよね。それに『ドラクエ』のころはユーザーが入力した名前をゲームの中で呼ばれるだけで、みんなびっくりして感動してくれたんだけど、それが今では当たり前のことになって、メディアとしての斬新さもなくなっちゃったよね。

最近、ユーザーとして感心したのはパソコンの『ドラゴンナイト4』とかエロゲーだったりするんだけどね(笑)。あれは話としてよくできてたなあ。あと衝撃を受けたのは『下級生』だよね。たまたま日活ロマンポルノを見てたら、ハリウッドのメジャーより面白かったって感覚。

──宮岡さんの代表作ともいえる『メタルマック

⑨**キム皇(木村初)**
ゲームデザイナー。代表作は『ジャングルウォーズ』など。

⑩**中村光一**
(株)チュンソフト代表取締役。『ドラゴンクエストI～IV』のプログラマー、『サウンドノベル』シリーズ、『不思議のダンジョン』シリーズでおなじみ。

ス』シリーズだが、この作品で面白いのは、作者がイイ人か悪い人かわからないところだ。個人的にストーリーを伴うものには、背後にいる作者のキャラクターを透かして見るのが趣味なのだが、『メタルマックス』に関してはちょっとよくわからない部分がある。個人的に知ってる宮岡さんを見て納得できる部分はもちろん、まるでわからない部分さえあるのだ。

宮岡：シナリオ書いてるとき、特にはかどってるときなんかは、自分の頭の中にきっと何かが降りて来てるんだよね。まあトランス状態みたいになって書いているわけだから、書いてる本人さえうれしくもツラくもないって感じかな。書き上がったときなんか虚脱してるんだよな。ただね。不思議なことに汗はすごくかいてるんだ。やっぱり自分で興奮してるんだろうね。それに書き上がると忘れちゃうんだよね。スタッフに手渡した直後でさえ「ココとココのセリフがないです」とか言われても、「そんなセリフあったっけ」っていう感じで(笑)。

ゲームデザイナーとして、クレアテック社長として…

──ここから、さらに『ドラクエ』以降の宮岡さんの話になる。宮岡さんのキャリアの中にはいくつか完全にポシャッたものもあるが…。

宮岡：『○○○○(匿名タイトル)』は発表までしてポシャッたんだよな。たぶん、その直前まで中村くんとかすごいプログラマーと一緒に仕事をしていたせいで、誤解があったんだ。世の中のプログラマーとはみんなこういうものだって(笑)。それであまりにも無茶な企画を作り過ぎたのかもしれない。中村くんは偉大だったよ。彼自身企画もやっていて、1人でもゲームのすべてを作れる人だから。『ドラクエ』でいえば“マルチウィンドウ”や“ドットスクロール”にこだわって作ったのも彼の功績だよね。

──このあと、宮岡さんとはしみじみと話をすることになる。2人とも文系人間だけど、高校の頃、もっとまじめに確率や行列をやっておいたほうがよかったとか、ゲームにおける乱数へのこだわりとか。僕は乱数不信派で、宮岡さんは乱数好き派だったのは面白かった。さて数年前、自分の会社クレアテックを設立した宮岡さん。当初は税金対策ともいえる個人会社だったが、徐々に人が増えていき、現在社員数は11名だという。『メタルマックス』以降『タワードリーム』に参加したり、クレアテックとして『幻獣旅団』や異色のゲーム『ピキーニャ』を作ったり…。

宮岡：よくクリエイターのインタビューで「作りたいものだけを作ってる」って話があるよね。『タワードリーム』なんて最たるもので、今度のPS版にしてもボードゲームを好きな人が、自分が遊びたいゲームを作っているわけだよね。『ピキーニャ』か。あれはまぁ瓢箪からコマみたいなゲームだね。会社としてうちが始めて採用したプログラマーの企画だったんだよ。彼はSFCのプログラムが得意で、キャラアニメを除けばスグにでも作れるっていうから、「じゃあやってみろ」って。とりあえず作ってみたらわけわかんなくて、面白くも何ともない。本人もそのことを納得してたし、顔をつき合わせながらいろいろやってるうちに、アイデアがまとまったんだよね。

──つくづく宮岡さんは不思議なキャラクターを持っている人だ。なにもこだわらず、飄々としているように見えて、とんでもないこだわりを持っていたり。今、宮岡さんは会社を上げて、新しい作品に取りかかっているという。その新作を心より待ちたい。

それをプレイするときこそ、宮岡さんとクレアテックのキャラクターの深みを堪能できると思う。

宮岡寛(みやおか　ひろし)1958年、山口県防府市出身。劇画村塾第一期生。その後、フリーライターを経て、『週刊少年ジャンプ』誌上で堀井雄二氏、木村初氏らと「ミヤ王・ゆう帝・キム皇のファミコン神拳」のミヤ王として活躍。1988年、有限会社クレアテック設立、同代表取締役社長。

(宮岡氏代表作)
- ●ドラゴンクエスト(エニックス1986)：シナリオアシスタント
- ●ドラゴンクエストⅡ(エニックス1987)：シナリオアシスタント
- ●ドラゴンクエストⅢ(エニックス1988)：シナリオアシスタント
- ●メタルマックス(データイースト1991)：ゲームデザイン
- ●メタルマックスⅡ(データイースト1993)：ゲームデザイン
- ●タワードリーム(アスキー1996)：ゲームデザイン
- ●ピキーニャ(アスキー1997)：ゲームデザイン、ソフト開発
- ●幻獣旅団(アクセラ1998)：ゲームデザイン、ソフト開発

柴尾英令(しばお　ひでのり) 1962年、福岡県生まれ。零細ゲームデザイナーにして、雑文書き。代表作に『レナス』『〜2』、そして現在もヒットを続けている『レガイア伝説』他。

メタルマックスⅡ・ピキーニャ！

宮岡氏の代表作の第2弾。プロデュースは『リンダキューブ』の桝田省治氏、キャラデザインは山本貴嗣氏。人間だけでなく、犬も武器を装備できるのが面白い。また、クレアテック作品としての第1弾『ピキーニャ！』。パズルゲームだが、キャラデザインを桜玉吉氏が担当。ピキーニャとは、アンデス山脈の奥地に生息するという幻の熱帯ペンギンの名前。

任天道場 NINTEN DOJYO

今月のお題
- ●ゼルダの伝説 時のオカリナ（N64）
- ●ピカチュウげんきでちゅう（N64）
- ●ゼルダの伝説～夢をみる島～DX（GB）
- ●ポケモンカードGB（GB）
- ●その他の任天堂ソフト＆ニュース

「まさか『もののけ姫』がライバルになるとは予期できなかった（苦笑）」

JR「京都」駅からタクシーで十数分。景観を保護するためか、高さが3階までしかない任天堂本社ビルの一角にて、『ゼルダの伝説 時のオカリナ』を完成させたばかりの宮本茂氏を直撃インタビュー。『ゼルダ』の開発秘話のほか、子供リンクならぬ、子供時代の宮本氏の思い出話も語ってもらった！

SPECIAL INTERVIEW

宮本茂

任天堂情報開発本部　情報開発部 部長
Sigeru Miyamoto

ー ついに『ゼルダの伝説 時のオカリナ(以下『ゼルダ』)』が発売されました。おめでとうございます。

宮本:はい、やっと完成しました。ファンの方にはホントお待たせしちゃって…。でもね、でも、僕もつらかったんですよ。冬も夏もずーっと『ゼルダ』にかかりっきりで、バカンスやお休みはほとんど皆無。海のバカヤロー!って感じでした。

ー『ゼルダ』は当初64DDで発売される予定が途中で、カセットに変更されましたよね。幻の『DD版ゼルダ』は存在しているのですか？

宮本：カセット版『ゼルダ』は、当初予定していたDD版『ゼルダ』のメインシステムの7割がたを使っています。だから幻とかいう物ではないです（笑）。実はカセットにするかDDにするかでずっと迷っていたんです。最終的にはカセットでメインゲームを作り、DDで拡張しようと、去年の夏頃に決めました。…結果的にカセットにしてよかったですね。これは「ニンテンドウ64(以下、64）はなぜカセットか」ということにもなるのですが、同時に扱えるデータの容量が多いんです。64は、音声やアニメデータをリアルタイムで読むんです。何度もCDやDDからデータを送って作るゲームと、リアルタイムでデータを読み書きして動くゲームでは規模が違う。リアルタイムの方が、瞬間瞬間に動く物の組み合わせの制限が少ないので、どんな敵がどんな動きをしても大丈夫だけど、DDやCDだと制限されてしまう。そういう意味ではカセットで自由に作れてよかった。ただ、本体RAMが8MBから4MBに減ってしまったのがマイナス点だったけど。

実はDD版『裏ゼルダ』は完成してます

ーそれでは、DD版での『ゼルダ』は発売されないのでしょうか？

宮本:まだオフィシャルで決まっていないのですが、DDとカセット版『ゼルダ』を組み合わせて、ダンジョンに入るとDDからデータを読み出して遊ぶ『裏ゼルダ』は一応、開発的には完成しています。DD自体が発売されていないし、まだなんとも言えないんですけどね。『ゼルダ』は元々、謎解きに関してパズル的な要素が強いので、迷路が違ったり、アイテムが違う場所にあるだけで違った楽しみ方ができると思うんです。ゲームに拡張性を付加できるという意味で、DDとのリンクすることはアリですね。

ーゲーム中でオカリナを吹くシーンがありますよね。「オカリナ音楽ソフト」みたいに、ゲームを追

THE LEGEND OF ZELDA
ゼルダの伝説 時のオカリナ

加することもできるのですか？

宮本：できないことはないけど、それなら1から作ったほうが早いかな。この間「コントローラーを4台つないで、オカリナの合奏はできないんですか？」って言われたんですけど、もう少し早く聞いていたら実現してましたね。

64のスペックを90％は引き出しました

ー カセットで作られた今回の『ゼルダ』は、ニンテンドウ64というハードのスペックを、どこまで引き出すことができたのでしょうか。

宮本：『スーパーマリオ64(以下『マリオ64』)』の時は64％ぐらいって答えていたんですけど、『ゼルダ』はかなりのところまで引き出せたと思っていますが、まだまだという感覚もあって。そうだなぁ、90％かな。最初は『マリオ64』のシステムを継承して『ゼルダ』を作っていたけど、3D技術に不完全なところが多くて、かなりの部分を入れ替えたら、1ヵ所入れ替えるだけで数ヵ月単位の時間がかかってしまいました（苦笑）。

ー 視点の切りかえが『マリオ64』の時よりも進歩していますよね。

宮本：視点といえばね、弓矢とパチンコを射る時、リンクの視点で狙いをつけるんだけど、照準のサイトをあえて廃止したんです。これは僕にとって大きなチャレンジでした。ゲームの世界は現実と違って、サイトがある場所に撃てば必ず命中する。でも、本物のパチンコの楽しさって、当たるか外れるか撃つまでわからない点じゃないですか。プレイヤーにそんなリアルな手応えを味わってもらいたかったんです。

ニワトリに恨みはありませんよ(苦笑)

ー『ゼルダ』について、宮本さんは「触れる風景」という言い方をされていますよね。今のパチンコの話にしてもそうですが、今回の『ゼルダ』はいわゆるバーチャルリアリティとは違う「手応え」や「体感」がテーマなのでしょうか？

子供リンク時代の「カカリコ村」で起こるニワトリのイベント。全部で7匹のニワトリを集めないといけないが、うち3匹は見つけにくい場所にいる。そこへ行くための方法は？「耳を澄ますとね、コッコッコって聞こえてきますよ」

宮本：ゲームを作る時、僕が大事にしているのは「自分が主人公だったらどうするか」という感覚なんです。今のゲームの制作というのは非常に能率がよくて、机の上で出されたアイディアがプログラマーに渡って、そのままオートメーションで作られてしまう。でも、それじゃダメだと思うんです。デザイナーとプログラマーが実際に画面を動かしながらアイディアを再検討してこそ、感覚的に面白いゲームができるんですよ。ただ、能率があまりよくなくて、発売が遅れる原因にもなっているんですけどね（苦笑）。だからニワトリイベントをどうするかという時、僕の感性では「ニワトリ持って走ったらどうなる、飛べたら気持ちいいよな(笑)」となって、「ニワトリを持って崖から飛び降りる」という謎解きのアクションにつながったワケなんです。

ー スーパーファミコン版でもニワトリに悪さをできるイベントがありましたよね。これは宮本さんが子供の頃、ニワトリに痛い目にあった復讐とか、意味があるのですか？

宮本：え？　違う違う、違いますよ。ぜーんぜん違う。いやね、あれはニワトリじゃなくてもよかったんですよ。ただ、最初にニワトリを作ったから、そのまま活かしただけ。ハイラル特有の動物を作り上げるには時間が足りなかったですね。

ー 馬や魚も、同じ理由でハイラル特有の動物ではないわけですね。

宮本：ただ、馬には秘められたエピソードがありまして、実はスタッフの間でユニコーンやヘラジカにしようってモメたんです。結局、馬でいこうと決断したんだけど、これには宮崎さんの「もののけ姫」が影響しているんですよ。どちらの作品もほぼ同時期に進行していたのに、できあがってみたら素材がびっくりするほど似通ってた。リンクが馬に乗りながら弓を射るシーンや、巨大ゴロンが山をバックに歩いているシーンを考えていたんだけど、それ「アシタカ」と「ディダラボッチ」じゃんということになっちゃって。ホントまいりました。そんなワケで、今回はハイラルという国をしっかり作り上げることにしたんです。

アミューズメントパークへ行く様に楽しんでほしい

ー『ハイラルを作り上げる』というのは、どんな意味なのでしょうか？

宮本：僕にとって3Dというのは、たんにバーチャル・リアリティなのではなくて、世界を作るということなんです。僕の言葉で表すと「箱庭」になるけど、「そういう国が実際にある」とみんなが錯覚を起こすほどリアルな場所。いわばアミューズメントパークを作るということなんです。例えば「ディズニーランド」に何度も遊びに行くと、園内の地図を自然に覚えますよね。あんな感じでハイラルの地図をプレイヤーに覚えていただけたら、と思います。

ー それでは、今回の『ゼルダ』の魅力を教えて下さい。

宮本：ボタンを押しているだけでクリアできる演出中心のゲームと違って、『ゼルダ』は自分がプレイして、謎を解いて楽しいゲームなんですよ。だから人のプレイを見たり、最初から攻略本を読みながら頭を使わずに遊んだりすると、『ゼルダ的な面白さ』は半減してしまう。まるでリンクになったかのような主観的な気持ちで遊んでもらえたら、最高に楽しいと思いますよ。そして「オレが遊んでるからこのゲームは面白いんだ!」と大イバリしてもらえたら、なおうれしいですね。

宮本:うーん、むしろ逆ですね。煮詰まった考えを忘れるために、頭の中をカラッポにするために運動しています。僕はね、ゲームを作り始めると、もうそのことしか考えなくなるんです。それこそ「あそこの設定値を8にしたけれど、やっぱり7.5にしとくべきかな」なんて、すごく細かなことまで気になってしまう。そういうものを一度落とさないと病気になるし、なによりアイディアが凝りかたまっちゃうんだよね。ようするに集中と拡散のバランスってことなのかな。僕の場合、たまたま運動(水泳)が効果的みたいです。

ギターが好きで、バンドを組んでいました

— どんな曲をカバーされたりするのですか? また、どんなジャンルの音楽が好きなのですか?

宮本:割とね、アコースティックなサウンドが好きなんですよ。昔は「ブルーグラス」に夢中でした。その他、カントリーブルースやラグタイムなどをよく聞きます。あとCDを持っているわけではないけど、アイリッシュ音楽やアンデスのフォルクローレ、和太鼓なんかを聞くと胸が踊りますね。そう言えばね、この間、気付いたんだけど、『ゼルダ』の開発チームの編成って、どこかアコースティックバンドみたいなところがあるんです。

「水泳で頭をカラッポにすると、いいアイディアが浮かんできます」

ブルジョアなスポーツは苦手なんです

— 先程、広報の方から、宮本さんが任天堂内のスキー部に所属されていたというお話を伺いました。それはもう上手だったけれど、今では広報の方のほうが上手だとか。

宮本:なんてことを! …学生の頃に山岳部に入っていたせいかな、山系のスポーツはけっこう好きなんですよ。総体に出たとか輝かしい成績はないんですけどね。昨シーズンは「ゼルダ」三昧だったので、今年はスキーに行きたいなぁ。

—ちなみにスポーツはどんなモノが好きなのですか?

宮本:特にこのスポーツと決めているわけじゃないけど、最近、水泳を始めました。身体を動かしていると気分がいいんですよ。ただ、テニスとかゴルフには興味が持てないですね。ほら、道具で結果が左右されるし、練習しないとプレイにならないでしょ。…というか、要はブルジョワっぽいのがダメなんですわ。草野球とか、公園で気軽にできるようなスポーツが好きですね。

—ゲームのアイディアは運動している時に浮ぶのですか? 頭上にぴかっと「!」マークが浮かぶ感じで。

ニワトリを剣でいじめまくると、「コケーッ!」という声とともにリベンジタイム開始。大量のニワトリに襲いかかられ、下手すると死にます。宮本さん、子供の時に何か嫌な思い出でも…? 「ないない、ぜーんぜんない」(宮本氏・談)

— リラクセレーションするために、スポーツ以外にはどんなことをされているのでしょうか。例えばおいしい物を食べるとか、音楽を聴くというようなことなのですが。

宮本:僕ね、ギターを奏でるのがすごく好きで、まわりに「うるさい」と言われる程やっているんですよ。この間「何でうるさいの?」と訊ねてみたら、全部の曲が途中で終わるからだって(苦笑)。僕、カッコいいフレーズのだけ練習して、それができたら「よっしゃOK」と納得してしまうタイプなんです。だからイントロだけだったり、サビだけだったりする。本人は全然平気なんだけど、周りは困ってるみたい(笑)。

— それは開発メンバーの方々が、それぞれドラム的な役割、ボーカルっぽい役割をしていて、セッションのように意見を出し合いながら「ゼルダ」という音楽を奏でていったという意味なのでしょうか?

宮本:なんて言えばいいのかな、要は開発チームのみんなが同じ価値観を持っているってことなんですよ。だから、開発チーム内で『ゼルダ』的なものと『非ゼルダ』的な物を色々箇条書きにして選び出していくと、『ゼルダ』のスタッフはみな選択が似ている(笑)。バンド仲間ゆえの阿吽の呼吸みたいなものがあるんですよ。

「落とし穴を掘って、反応を隠れて見る。僕はそういうのが好き」

アコースティック音楽というのは、数年に一度ブームがきて売れるんだけど、そうでない時はひたすらマイペースなんです。僕らも同じように、自分たちがいいと思うことを追い続けて、流行っているモノを取り入れるのはソコソコにしておこうと思っています。

もちろん、流行の要素を上手に採り込めるデザイナーと組んで、時代のエッジ(先端)を行くゲームを作ることもいいですよ。だけど、信念を貫き通して、ある瞬間に大ブレイクするほうが、カッコいいじゃないですか。息の長いバンドはみんなそんな感じだけど、僕もそうなりたいと思ってます。

ー 目指せローリングストーンズという感じですね!!

宮本:そうだったらカッコイイんだけどねぇ。顔とウェストをもう少し何とかしないと…(苦笑)。いや、やっぱりヤメとこうかな。ほら、アコースティック系バンドって貧乏そうじゃないと情感でないでしょ(一同大爆笑)。

昔は人形師とマンガ家になりたかった

ー 勝手なイメージなのですが、なんとなく宮本さんはクラシック音楽が好きそうだと思っていたので、ちょっと意外でした。

宮本:あ、クラシックも聞きますよ。何を隠そう、僕が中学校の時、初めて買ったレコードはなんと「威風堂々」(笑)。ビートルズよりクラシック音楽、それも「行進曲」が好きだったんですからね。聞いていると気持ちがハイテンションになってくるじゃないですか。あの感覚が好きで好きでたまらなかった。よく「将来は行進曲の指揮者になりたい」と思ってましたよ。

僕の仕掛けにどう反応するか、気になります

ー よく卒業文集に「僕の夢は将来○○になること」と書きますよね。宮本さんが子供の頃の夢は「行進曲の指揮者」だったのですか?

宮本:小学校の時には「人形師」になりたかったな。その頃、ちょうど「ひょっこりひょうたん島」がTVで放映された時代でして、ああいうパペットを自作自演してみたかった。中学の時はマンガ家にも憧れてました。でも、あれになりたい、これになりたいと思っていても卒業の頃にはあきらめてました。挫折の連続でしたよ(苦笑)。

ー マンガにしても人形劇にしても、観客の反応が目の前ですぐにわかりますよね。

宮本:うん、そうなんだ。だからね、落とし穴を掘って、誰か通るのをじーっと隠れて見るとか、1000円札に紐をつけて引っ張るとか、僕あーいうのが大好きなのよ。

結局のところ、ゲームを作るのもそれと同じことなんだよね。僕の作った仕掛けにプレイヤーがどう対応するのか、反応が見たいということなのだから。どうやら子供の時からずーっと同じことをやってるみたいですね(笑)。

ー 今後は、宮本さんはどんな「落とし穴」を仕掛けたゲームを作られるのでしょうか? 今後の予定をよかったら教えて下さい。

宮本:そうですね、まずギターのCDアルバムを2枚出して、スキーに行って…(一同爆笑)。真面目に言うとですね、そろそろ新しいジャンルのゲームを作りたいと思っているんですよ。でもその前に、まずは『マリオ2』の開発を進めることになります。もうマリオとルイージが走っている画面はできているけれど、『ゼルダ』と同じくシステムのかなりの部分を入れかえることから始めなくっちゃならないからね。バカンスなしでプールに通う日々が、また始まりそうです。

視点切りかえ機能は『マリオ64』よりも格段にパワーアップ。「『マリオ64』に慣れた方は最初戸惑うかもしれないけれど、慣れてしまえばもう『マリオ』に戻れないほど出来はいいと思います」(宮本氏・談)

宮本茂プロフィール
任天堂の代表作をほぼ手掛ける、日本が世界に誇るクリエイター。『ゼルダの伝説』シリーズや『スーパーマリオ』シリーズの生みの親でもある。海外でも知名度が高く、昨年行われたE3でゲーム業界のMVPとも呼ばれる「Hall of Fame Award」を受賞した。

宮本茂サインプレゼント

宮本氏のサイン色紙を抽選で3名様にプレゼント! 締切は2月末日(当日消印有効)。宛先は下記の通り。

〒164-0012
東京都中野区本町3−28−19 ティーツー出版げーむじん編集部「任天道場 宮本茂サインプレゼント」係まで。

■取材・文/矢部直治■撮影/浅沼勲

やってまいりました。任天道場の時間です。今回も前回に引き続いて、圧倒的なボリュームで『ゼルダの伝説 時のオカリナ』を攻略しちゃうぞ。これさえあれば、簡単にダンジョンを解くことができるぞ。「それ、いいすぎ!」?

ゼルダの伝説 時のオカリナ
■任天堂■発売中■6800円
■アクションRPG■1人プレイ■振動パック対応

リンクは行くよどこまでも。3つの神殿を突き進め

発売から2ヵ月経った『ゼルダの伝説 時のオカリナ』。もう、大人リンクになったプレイヤーも多いんじゃないかな。大変貌を遂げた「ハイラル」。リンクが7年間眠っていた間に何があったのか。ますます急展開するストーリー。この先とっても気になるよね。そこで今回は中盤の要である3つの神殿を余すところなく攻略しちゃいます。どの神殿も強敵が待ち構えているけど、この攻略をバッチリ読めば、向かうところ敵なし。それでは行ってみましょう。

↑お城につくとゼルダ姫とインパが馬に乗って去って行った。一体何が…。

↑ゼルダ姫が逃げる際に投げたのは「時のオカリナ」だった。

これで完璧。大人リンクへの道

子供リンクの方必見大人へのチャート表

さて、今回の攻略は大人リンクになってからのお話。「まだ、そんな所まで行ってないよ〜」って言う人は一昨日おいで。なんて冷たいことは言いません。横にある題して「大人リンクへの道 フロム げーむじん編集部」を見ればOK。あっという間に大人リンクになれちゃうのだ。これでもう安心だね。

↑気がつくとリンクは大人の姿に。

ハイラル平原〜大人リンクまでのチャート表

① 城下町…ロンロン牧場の娘、マロンにタロンの話を聞く。ついでに「なんでも屋」でハイラルの盾を購入後、城へ潜入する際、引き返してマロンに逢う。
② ハイラル城前…マロンに再度話を聞き「ふしぎなタマゴ」を入手。たまごは一夜明ければ「目覚まし鳥」になる。
③ 城のお堀…タロンを「目覚まし鳥」で起こし、木箱を移動させ場内に潜入。
④ 城中庭…見回りの兵士たちに見つからないないよう、進みゼルダ姫と逢う。「ゼルダ姫の手紙」を入手し、「ゼルダの子守歌」を教わる。
⑤ 森の聖域…サリアに「サリアの歌」を教わる。その後、迷いの森でセッションを繰り返すと「ハートのかけら」を入手。
⑥ ロンロン牧場…マロンと会話をし「エポナの歌」を教わる。タロンの家で「スーパーコッコ当てゲーム」が遊べる。勝てば体力回復の牛乳を入手。
⑦ 墓地…王家の墓で「ゼルダの子守歌」を吹き、潜入。「太陽の歌」を覚える。
⑧ カカリコ村…にわとり姉ちゃんの頼みで、にわとりを7羽集め「空ビン」入手。
⑨ ゴロンシティ…地下3Fで「ゼルダの子守歌」を吹き、祭壇部屋の扉を開ける。室内の燭台の炎を「デクの木」につけ、中央広場の4本の燭台に着火し、地下2Fの迷いの森につながる通路の入り口まで炎を運び、そのままバクダン花に着火。迷いの森の入り口を開ける(ここで「サリアの歌」を覚えてもよし)。祭壇部屋にいるダルニアに「サリアの歌」を聞かせ、「ゴロンの腕輪」入手。回転ゴロンは看板近くで爆弾を使用して止めること。「ボム袋」の容量を増やしてくれる。
⑩ 登山道…崖の上のバクダン花を使って、真下のドドンゴの洞窟入り口を爆破。
⑪ ドドンゴの洞窟…「ボム袋」「バクダン」入手後、ボス「キングドドンゴ」を倒す。攻略方法は口を開けた時に爆弾を投げ込み、爆発後、剣で攻撃する。
⑫ デスマウンテン山頂…「ハイラルの盾」を使用し、火山弾を避けながら山頂へ向かう。大妖精の泉で「ゼルダの子守歌」を吹き「魔法力(大回転)」を覚える。
⑬ ゾーラの川…上流の滝の前で「ゼルダの子守歌」を吹き、滝の扉を開ける。
⑭ ゾーラの里…滝の上にいるゾーラ族と会話。素潜りゲームをクリアすれば「銀のウロコ」入手。ハイリア湖につながる湖底通路に入る。
⑮ ハイリア湖…湖底で「ルトの手紙」入手。寄り道は「つりぼり」「かかしのピエール」。また「ゾーラの泉大妖精の泉」の入り口を爆破。「ゼルダの子守歌」を吹くと「フロルの風」を覚える。
⑯ ゾーラの里…「空ビン」に魚を入れ、キングゾーラに「ルトの手紙」を見せるとゾーラの泉への道が開く。
⑰ ジャブジャブ様のお腹…「空ビン」に入れた魚を使って侵入。中にいるルト姫に3回話しかけ、一緒に探索。「ブーメラン」入手しボス「バリネード」を倒す。攻略方法は、触手をブーメランで削ること。
⑱ 平原城入り口…ゼルダ姫脱出後「時のオカリナ」入手。「時の歌」を教わる。
⑲ 城横大妖精の入り口…「ゼルダの子守歌」を吹き、「ディンの炎」を覚える。

シークって一体、何者?

CHECK!

要所要所で現れてはリンクに各神殿の入り口にワープできる歌を教えてくれる謎の「シーク」。同じシーカー族であるインパとも関わりがあるみたいだし、どうやら重要な謎を握っている。彼って一体何者なのかな?

↑歌を教えてくれるだけでなく、君も一緒に戦ってよ。なんてね 。

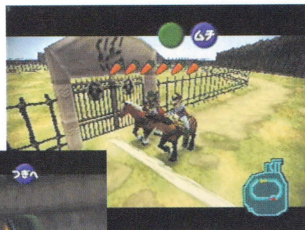
↑シーカー族の生き残りということだけしか、その正体が謎の シーク。

←彼が教えてくれる歌は各神殿に一瞬でワープできて便利。

大人になったら、まずはここ。目指すは森の神殿だ

大人リンクになったら森の神殿へレッツゴー、とは言っても実はこれだけでは神殿の中へは入れない。カカリコ村でフックショットを入手しないとダメ。ダンペイの墓下リレーで必ずゲットしよう。あと、牧場で馬（エポナ）も入手しておこう。乗馬2回目でエポナに乗ったままインゴーと会話するとレースが始まるので、それに2回連続で勝利しよう。その後、柵を飛び越え脱出すればOKだ。

↑カカリコ村でにわとり姉ちゃんに話しかけると「ポケットタマゴ」がもらえる。今後役にたつのでぜひとも入手するのを忘れずに。

↑風車小屋でオカリナを吹くと「嵐の歌」を教えてくれる。

↑馬のレースに勝つコツは、柵にぶつからないことと、スタート前からスティックを倒してダッシュすること。

森の神殿までのルート

CHECK!

① カカリコ村…にわとり姉ちゃんから「ポケットタマゴ」入手後、タマゴをかえし(一晩)、宿でタロンを起こす。にわとりを返すと「コジロー」入手。風車小屋で「嵐の歌」を教わる。
② 墓地…ダンペイの墓を引き、穴に飛び込み、追いかけっこに勝てば「フックショット」入手。
③ インゴー牧場…インゴーと、乗馬勝負。ゲートをくぐった際「エポナの歌」を吹くと、エポナに乗って勝負することができる。勝負に2回連続で勝つとエポナ入手。エポナに乗り柵を飛び越え、牧場から脱出。
④ ハイリア湖畔…かかしの「ボヌール」に、子供時代に聞かせた「かかしの歌」を聞かせる。
⑤ 迷いの森で男に「コジロー」を見せ、カカリコ村の薬屋のおばばへと「きのこ」入手。制限時間は3分。
⑥ 薬屋のおばばに「キノコ」を渡すと「あやしいクスリ」入手。
⑦ 迷いの森に戻り、コキリ族の女の子に「あやしいクスリ」を渡すと「密猟者のノコギリ」入手。

出かける前に確認。鍵の入手を忘れずに

意外に見落としがちなのが、神殿に入ってすぐの場所にある宝箱。右奥壁のつたを登ると、木の上に「小さな鍵」の入った宝箱があるので、忘れずに取りに行こう。神殿1Fではつたに登るアクションが重要なのだ。

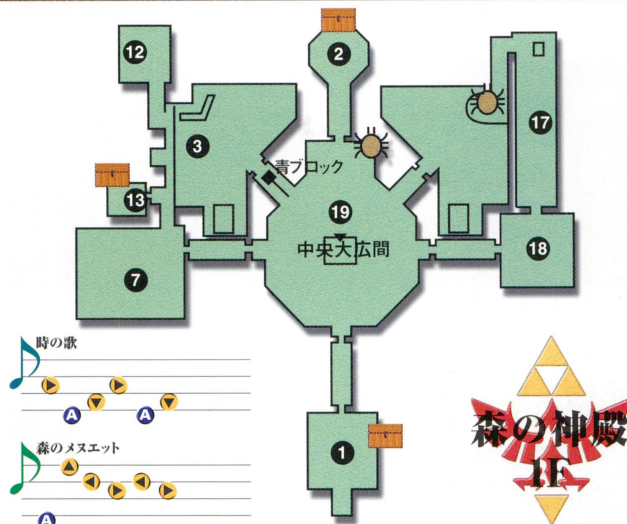
↑迷いの森で通せんぼをしているミド。「サリアの歌」を聞かせて退かす。

フックショット活用してる?

CHECK!

フックショットには、実は意外な活用法があり、「黄金のスタルチュラ」を倒すことができるのだ。結構便利なので活用しててはいかが？

→ダンペイとの追いかけっこに勝つと入手できる。

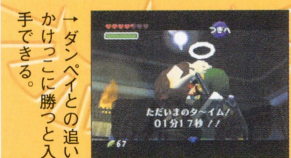
→宝箱にも「フックショット」を打ち込めるのだ。

↑神殿に入る前に妖精の泉で妖精をゲットしておくと倒れる確率が減るぞ。

↑森の神殿につくとシークが登場。「森のメヌエット」を教えてくれる。

↑早速フックショットの出番。入り口にある木に向けて打つと中に入れる。

↑時のブロックが邪魔をしていて先に進むことができない。こんな時は…。

↑そう、ブロックの前でオカリナを使って「時の歌」を奏でればいいのだ。

↑スタルフォスはザコキャラとはいえ非常に強い。心してかかれ 。

↑戦う時は、必ずZ注目して盾を構える。そして相手の攻撃後にジャンプ斬りだ。

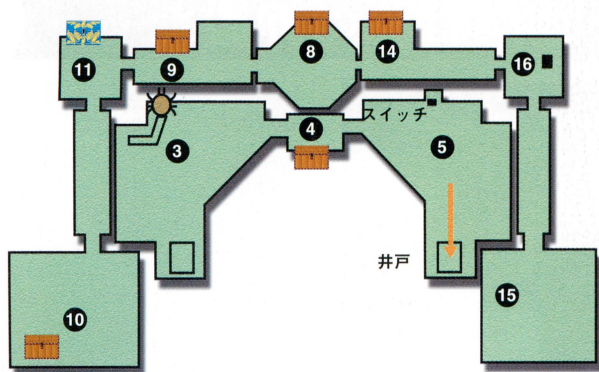
トラップの大行進

スイッチ
井戸

攻略の重要ポイント、森の神殿2F

森の神殿を攻略するのに非常に重要なポイントがこの2F。新たにゲットするアイテム「妖精の弓」を使ったトラップが多くなってくる。頭も使うし、かなりのテクニックが要求されるので、心してかかろう。

↑右壁奥のツタを登って上に行こう。マップの入った宝箱があるぞ。

←井戸減水スイッチを押したら下に降りる。今度は井戸へ飛び込むのだ。

↑飛び込んだ井戸の先にブロックで通せんぼされた部屋にたどり着く。

↑ブロックは地面に書かれている矢印通りに移動させればOK。

↑廊下がひねられているけど、ここは気にせず先に進んでしまう。

明日からも安心弓の必勝テクニック

と大げさなタイトルだけど、実はそんなに難しいことはない。基本テクニックは子供リンクの時に使った「妖精のパチンコ」と同じだからだ。ただ多少、照準が合わせにくい。狙ったところよりも若干、上向きに矢が放たれるので、打つときは気持ち、下に向けて打つと失敗が少なくなるぞ。

↑念願のパチンコにかわる遠距離攻撃アイテム「妖精の弓」をついにゲット。

↑「妖精の弓」を入手したら目玉スイッチを矢で打って廊下のひねりを元に戻すのだ。そうすると違う場所にいけるようになる。

中ボスはこう戦え!!

CHECK! 最終ボスの部屋に行くには4体の「絵ポウ」を攻略しなくてはならない。その名前が示すとおり、「妖精の弓」が重要なアイテムになっている。絵に矢を打つ時はかなり遠くから打たないと反応しない。

→まずは遠くから「妖精の弓」を使って絵を攻撃する。

←そうすると壁から出てくるので、すかさず注目する。

→あとは相手の攻撃の隙をぬってダメージを与える。

森の神殿攻略チャート【1】

① 迷いの森で、通せんぼをしているミドを「サリアの歌」でどかせる。
② 森の神殿頭上にある樹木をフックショットで引っかけ、入り口へ入る。
③ 入り口にの壁のツタを利用し木に上がる。その後、対岸上の宝箱にフックショットを使い、宝箱から「小さな鍵」入手。「ウルフォス」は無視しても構わない。
④ 2の部屋に入り、2体の「スタルフォス」攻略後、宝箱から「小さな鍵」入手。
⑤ 19の入り口にある「時のブロック」を「時の歌」で消す。
⑥ 4の部屋で「青バブル」を倒すと、宝箱から「ダンジョンマップ」入手。
⑦ 壁バルコニーに移動するため、フックショットを使用。
⑧ バルコニーのスイッチを押し、井戸の水位を下げ、井戸に飛び込む。
⑨ 井戸から続く地下通路にある宝箱から「小さな鍵」入手。
⑩ 梯子を上り、床面に描かれた矢印に沿って、ブロックを移動させ、上に登る。
⑪ ねじれた廊下を通り抜け、そのまま部屋を素通りして次の部屋へ。のんびりしていると「フォールマスター」に捕まり、神殿の外に戻される。
⑫「スタルフォス」との戦闘。真ん中の穴に落ちると、4の部屋に戻されてしまう(1体目の「スタルフォス」を倒せば穴が埋まる)。倒した後、宝箱から「妖精の弓」入手。
⑬ 階段に飾られている3枚の絵(次女「ジョオ」)を弓で射抜く。射抜くと、階段の一番下に「ジョオ」出現。倒した後、宝箱から「小さな鍵」入手。
⑭ 10に戻って「目玉スイッチ」を弓矢で射抜き、廊下のねじれを正常に戻す。
⑮ 正常に戻った、11の部屋で宝箱から「ボス部屋の鍵」入手。「フォールマスター」に捕まらないように、穴に飛び込む。
⑯ 2匹の青バブルを倒した後、扉が開くので、バルコニーを通り、13へ。
⑰「フロアマスター」攻略。倒した後、宝箱から「小さな鍵」入手。
⑱ 目玉スイッチ」を弓矢で射抜き、「矢束」入手。
⑲ 10で、「目玉スイッチ」を弓矢で射抜き、廊下を再びねじり14へ。13と同じ手順で「三女ベス」を登場させ、攻略。宝箱から「コンパス」入手。
⑳ 凍てついた「目玉スイッチ」を弓と燭台の組み合わせで射抜く。スイッチが入れば ねじれた廊下が正常に戻る。

森の神殿最後の詰め。ボス戦に行くまで

ここまで来たら、残すところも後わずか。ボス戦までに矢を頻繁に使う場面が出てくる。例えば1F広間のポウ攻略。ここで矢を大量に消費しがちだが、4体のポウがリンクを囲んだ際、1体だけ回転するのが本体。本体だけに打てば、矢を4本しか使わずに、ポウを倒すことができる。

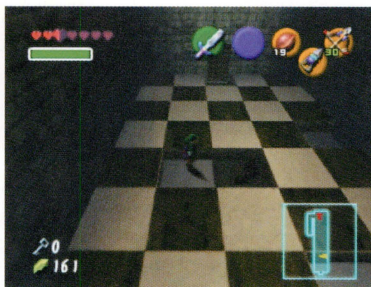
↑まっすぐになった廊下を先に進むをとボスカギの入った宝箱が入手できる。

↑床に降りれば念願のボスカギをゲット。残すところはあとわずかだ。

森の神殿攻略チャート【2】

① 正常に戻った部屋に、穴ができるので「フォールマスター」に捕まる前に飛び込む。
② 落ちてくる釣り天井の隙間を通り抜けながら、宝箱から「矢束」を入手。貴重な矢なので大事に。
③ 壁に掛かっている「エイミー」の絵を弓で射抜くと、天井からパズルが落ちてくる。絵を合わせると、「末娘エイミー」が出現するので倒す。次の部屋へ進む。
④「長女メグ」攻略。勝てばリンクの足場(ゴンドラ)がせり上がるので、それに乗り込み、地下に移動。
⑤ 壁を左回りに1回転させ、ゲートAを開き、スイッチを入れる。その後左回りに1回転させスイッチを押し、ゲートをC開く。その後2回左に回転させると、ボス部屋に通じるゲートが開く。
⑥ ボス「異次元悪霊ファントムガノン」攻略。
⑦ 森の賢者「サリア」からメダル入手。

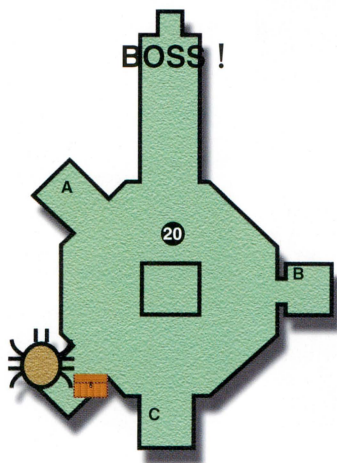
↑「フロアマスター」は本体が緑色の時、攻撃が効かないので盾で防御しよう。

↑茶色になるとダメージを与えられるので、すかさず攻撃する。そしたら今度は3つに分裂するので順序よく攻撃する。これでOKだ。

←つり天井はところどころ穴が空いているので、その場所を進んで行く。

森の神殿 B1F

BOSS!

A B C ⑥ ⑳

森の神殿 B2F

掴んで押して、引っ張って

「絵ポウ」を弓矢で打つと、天井からブロックが落ちてきて「絵合わせパズル」が始まる場面がある。制限時間が表示されるのであせりがちだが、慎重に絵を合わせれば何の問題もない。もし制限時間内に間に合いそうになかったら、下手にいじらず、そのまま放っておくこと。時間切れの場所から毎回ランダムに絵が変わるので、下手に動かすと、絵を組み合わせるために、余計なブロック移動の時間と労力をとられることになるからだ。

↑失敗するごとに10秒づつ時間が増え、2分まで時間延長のチャンスがある。

→最後の「分身ポウ」倒せばボスは目の前だ。

→倒すとエレベータで下に降りれるように。

一筋縄ではいかない。ファントムガノン

ファントムガノンを倒すには、まず弓矢で絵を打つ。しかしこの時ダミーも一緒に現れるが、ダミーは途中で引き返してしまう。ある程度ダメージを与えると、絵から飛び出してくるので相手が撃ってくる魔法を剣で跳ね返してダメージを与えたら、斬り付けに行こう。魔法を跳ね返し続けると威力と速度が倍増するので、相手に大ダメージを与えられる。

↑まずは絵から出てくる所を「妖精の弓」攻撃する。ダミーに注意して3回ダメージを与えると、絵から出てくるぞ。

↑回転斬りで魔法を跳ね返すこともできる。

←ファントムガノンが放つ攻撃を剣で跳ね返してダメージを与えるのだ。

ゴロン達を助けだせ。燃えさかる炎の神殿を攻略せよ

森の神殿を攻略し、カカリコ村を抜けゴロンの里に行ってみるとなにやら様子がおかしい。あの気さくなゴロン達の姿が見えないのだ。どうしたんだろう…。

そんな中で、7年前のあの時と同じように暴走しているゴロンの姿が。爆弾を使い動きを止めてみると、なんと、彼はダルニアの息子ゴロンキッドだった。話を聞くとゴロン達は生贄として炎の神殿に連れ去られていることが判明。しかもゴロン族の大親分ダルニアは仲間を救い出すために単身炎の神殿に乗り込んで行ってしまったそうだ。リンクを兄弟とまで言ってくれたダルニアを、そしてゴロン達を救わなければ男がすたるというもの。後を追ってリンクは炎の神殿に行くことになる。ゴロンキッドの話をちゃんと聞いて、ゴロンの服を受け取り、神殿へと続く入り口教えてもらったら、神殿へと急げ。

超お役立ちアイテム「メガトンハンマー」

CHECK!

炎の神殿で入手できる、役立つアイテム「メガトンハンマー」。岩を壊したり、サビたスイッチが押せるだけではなく、敵を攻撃したり、マヒさせることもできる優れ物だ。難点は両手持ちなので、盾を使って防御することができなくなってしまうことだが、その破壊力は欠点を補ってしまうほど魅力的。炎の神殿以外でもどんどん使ってみては？

←サビたスイッチも「メガトンハンマー」を使えばこのとおり。

→ハンマーと言えばだるま落とし。これで先に進めるように。

炎の神殿への道のり～神殿内部

名前にふさわしく炎を使ったトラップが非常に多い炎の神殿。神殿までの道のりだが、祭壇の部屋で石像を引くと、デスマウンテン火口に行くことができる。入り口手前の落ちたつり橋をフックショットで渡ると、シークが出現。「炎のボレロ」を教えてもらったら、神殿に突入できる。ここで体力的に不安ならば「森のメヌエット」を吹き、森の聖域までワープし、妖精の泉で妖精を捕まえてくると後の展開が楽になる。

炎の神殿序盤の攻略ルート

↑祭壇の石像を引いて神殿へGO。ちなみに写真のように普段着で行ってはダメです。「ゴロンの服」を着用すること。

↑フェンスのある部屋に来たら、入り口から見て左側に登って、中央のブロックを火柱に落とそう。

↑噴射する火柱の力を使って上の階に登れるようなる。ブロックなしで飛び込んとダメージを受けるので慎重に。

←ブロックを押して足場をつくり、さらに上に登っていく。

←衝撃スイッチに爆弾を落とし、炎が消えている間に進む。

「フレアダンサー」との遭遇まで

→突然出てくる炎のカーテンを避けながらスイッチの場所まで進む。

→スイッチを押すと炎のカーテンが消える。

↑フックショット、もしくは爆弾を使って攻撃。すると中から本体が出現。

↓次に逃げ回る本体を反対から周りこんで剣で攻撃。この繰り返しで倒すことができる。

Z歩きのテクニック

CHECK!

Z歩きを活用すれば16の部屋でダメージを受けることなく、火炎放射を避けることができる。壷の中のハートで体力を回復できるよ。

→体力が削られる部屋なので、この方法で体力回復だ。

悪の元凶ヴァルバジアを倒せ

炎の神殿のボス「ヴァルバジア」の攻略法は結構簡単。まず穴から「ヴァルバジア」が出てきたら「メガトンハンマー」で鼻を叩いてダメージを与る。しばらくの間ぐったりするので、再度ハンマーか剣で攻撃すればOKだ。ダメージを与えると宙に舞うので、そのときは足場の縁にでもにぶら下がって攻撃をやり過ごそう。

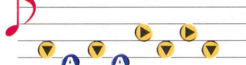
↑出てきたところをハンマーで攻撃。タイミングが遅れた場合はやり過ごそう。

↓「ヴァルバジア」が宙に舞っている間は、足場の縁にぶら下がるか、弓矢で頭部を射抜くなどしてやり過ごそう。

天下無敵の炎の神殿攻略マップ&チャート表

囚われのゴロンから情報を入手しよう!

炎の神殿に入ると、ダルニアから仲間のゴロン達の救出を託されることになる。キョーダイに頼まれたとあれば、助けないわけにはいかない。そこでリンクは要所要所で炎の神殿の中に囚われているゴロン達を助けることになるのだが、彼等はそこで神殿を攻略に役立ついろんなヒントを教えてくれる。どのヒントも重要な情報なので、チェックするのを忘れずに。さらに囚われている場所には必ず小さな鍵もある。ゴロン達を全て救出しないと、炎の神殿を攻略できないので、小さな鍵が足りなくなったら、ダンジョンのどこかに、囚われのゴロンがいると覚えておこう。

↑気さくなゴロンを生贄にするなんて…。お互いの幸せのためにも助けてあげよう。

これでバッチリ炎の神殿チャート

① ゴロンシティに行き、3Fでゴロンキッドを爆弾で止め、ゴロンの服入手。炎の神殿へと続く祭壇の扉を開けてくれる。デスマウンテン火口でシークから「炎のボレロ」を教わり、神殿の入り口へと進む。

② 入り口正面左の部屋①に入り、ダルニアと再会。この時点ではダルニアのいる足場には渡れないので、ダルニアの頼み事を聞き入れ、②の方向へと石柱に飛び乗りながら進 み、スイッチで鉄格子を開けゴロンを救出。宝箱から「小さな鍵」入手し、入り口正面の部屋に戻り、③の部屋に入る。溶岩池右手奥の壁を爆破し、通路に侵入しゴロン救出。宝箱から「小さな鍵」入手。爆破した通路入り口上段にある青いブロックは「時の歌」で移動させ、上段の扉を開く。

③ 床タイル「床ビュン」がリンク目がけて飛んでくるので、防御し次の扉を開ける。部屋の奥にいる敵「ライクライク」は無視しても構わない。

④ 入り口正面の板を滑り降り、入り口から向かって右側のフェンスを登る。登り切って右の足場の真ん中に降る。ブロックを炎の噴射口に落とし、エレベーターを作り、上の階、⑦の部屋へ移動する。

⑤ 牢屋にいるゴロンはひとまず無視して、燃えるなめくじ「トーチスラグ」のいる段に登り、対岸に渡る。渡った後ブロックを下に落とし、模様のある位置まで引き込む。ブロックを足場にしてフェンスによじ登り、衝激反応スイッチを入れ、炎を消しフェンスづたいに上の階へ登る。

⑥ ゴロゴロ岩に注意しながら右に進み、ゴロンを救出。宝箱から「小さな鍵」入手。入り口まで戻り、今度は左に向かって進み、⑪の位置で爆弾をセットして隠し部屋を開ける。⑫の扉を開けて、ゴロン救出。宝箱から「小さな鍵」入手。中央塔扉⑬を 開け、細い通路から弓で「目玉スイッチ」を押し、鉄格子の扉を開け、宝箱から「ダンジョンマップ」入手。その後、部屋に戻って扉を開け、迫り来る炎のカーテンから逃げながら⑭(⑧の部屋の2Fにあたる)の部屋へ移動。

⑦ ゴロゴロ通路の上まで来たら、石柱を移動しスイッチを押し、⑩の牢屋に閉じ込められているゴロン救出。宝箱から「小さな鍵」入手。入手後は⑭の位置まで戻り、ひび割れた床に爆弾をセットし、穴を開ける。ここで助けることのできなかったゴロンを救出し、宝箱から「小さな鍵」入手し。再び⑮まで戻り、再び迫り来る炎のカーテンから逃げながら⑯の部屋へ移動。

⑧ 入り口から右手に進み、⑰の扉を開く。宝箱から「コンパス」入手。入手後、⑯の部屋に戻り、柱と柱の間にある見えない炎のカーテンの迷路を入り口から向かって左手に進み、⑱の部屋に入る。ダミーの扉は爆弾を使用して見分ける。

⑨ 牢屋に閉じ込められているゴロンはまだ救出することができないので、ここはいったん無視して、奥の扉を開けの部屋の右手部分へ移動。移動後は、奥のスイッチを踏み、炎の大カーテンを消し(時間制限)、炎の迷路を抜け、⑳の扉へ。

⑩ 「フレアダンサー」攻略。攻略方法は、進行方向に向かって爆弾をセットし、本体が現れたら攻撃。攻略後、中央の台に登り、上に上昇する。

⑪ ⑦の部屋と同じ手順を踏み、炎を消し、フェンスを伝って㉒の部屋へ。

⑫ スイッチを踏んで、炎に包まれた宝箱の炎を消し(時間制限)、宝箱から「メガトンハンマー」入手。入り口近辺の床に描かれた石板に向かって、ハンマーを叩いて穴を開け㉓の部屋に飛び降り、石像に向かってだるま落としの要領で石像を叩き壊し、扉を出現させる。

⑬ 燭台の真ん中にあるブロックをハンマーで叩き、階段を出現させる。近くの木箱を持って、階段を降り、木箱をスイッチの上に乗せ、㉑の部屋へ移動。そこで㉒と同じ要領でハンマーを使用して穴を開け、⑯の部屋に移動し、塔の前にある、錆びたスイッチをハンマーで叩いて、⑱の部屋2Fに移動する。

⑭ 時のブロックを「時の歌」で下段に移動させ、スイッチをハンマーで叩いて助けることのできなかったゴロン救出。宝箱から「小さな鍵」入手。入手後は24の部屋へと戻る。

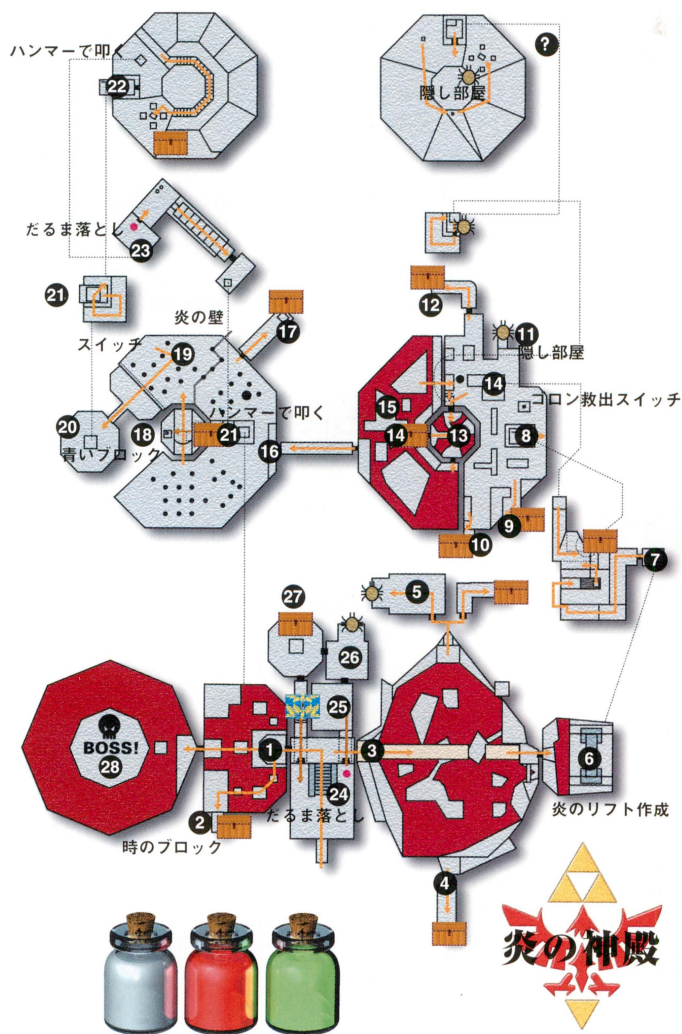
⑮ 神殿入り口の階段脇の石像をだるま落としの要領で崩し、扉を出現させる。

⑯ 床タイル「床ビュン」がリンク目がけて飛んでくるので、防御し次の扉を開ける。

⑰ 再度「フレアダンサー」攻略。攻略方法は、進行方向に向かって爆弾をセットし、本体が現れたら攻撃までは同じだが、ハンマーで叩いて攻撃してもよい。攻略後、次の部屋へ移動。

⑱ ゴロン救出後、宝箱から「ボス部屋の鍵」入手し、①の部屋に戻って、ダルニアがいた足場まで進み、ボスの部屋へ。

⑲ ボス「ヴァルバジア」攻略。攻略方法は、もぐら叩きの要領で、炎が噴き出した穴に向かってハンマーを降り降ろす。

⑳ 「炎の賢者ダルニア」からメダルをもらう。

凍りついたゾーラの里を救え

異変を探るため、氷の洞窟へ

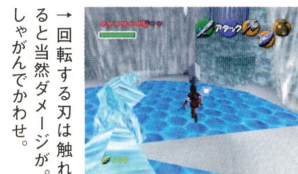
ゾーラの川に行くとなにやらナビィがおかしなことを言っている。気になったリンクがゾーラの里にたどり着くと、そこは一面の氷世界。さらに赤い怪しい氷で覆われたキングゾーラの姿が…。また、ルト姫の姿も見えない。ゴロンの里のみならず、ここまでもが、ガノンドロフの魔の手に落ちたのか。異変を探るべくゾーラの泉の奥に行くと、氷の洞窟がその姿を表していた。

←赤く輝く氷に覆われたキングゾーラの姿がそこにあった。

→ジャブジャブ湖までもが氷に…。この先になにかがあるはず。

洞窟内部をくまなく探索せよ

洞窟の中に入り、通路を抜けると敵「フリザド」が待ち構えている。敵の数も多く、氷のブレスを受けるとリンクは氷漬けになってしまう。ディンの炎などでまとめて倒そう。剣で倒すのなら3回ダメージを与えること。全滅させるとシャッターが開き、先に進める。次の部屋では回転している刃を避けながら落ちている5個の「シルバールピー」を集めるとシャッターが開く。

←凍る攻撃をしかけてくるフリザドはやられる前に倒そう。

→回転する刃は触れると当然ダメージが。しゃがんでかわせ。

謎の青い炎。その効用はいかに

回転する刃の部屋を抜け、氷の橋を渡ると謎の青い炎が燃えている。そう、これが赤い氷を溶かす重要なアイテムなのである。空きビンを使って青い炎をゲットしたら、この部屋にある赤い氷で覆われた宝箱を早速青い炎を使って溶かそう。ダンジョンマップを入手することができるぞ。もう1度 青い炎をゲットしたら、この部屋にもう用はない。先に進もう。

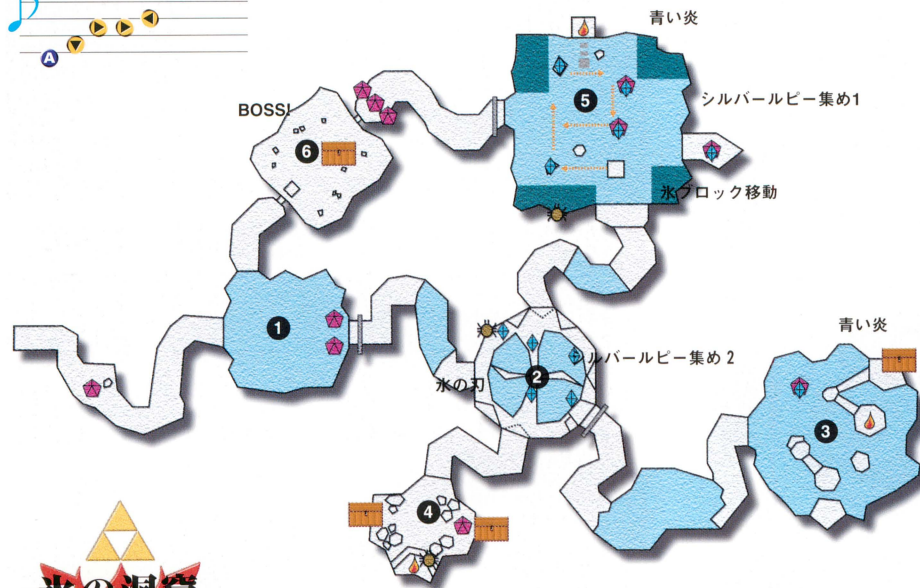
←空きビンに余裕があるのなら、数多く青い炎を入手しよう。

→下の方が赤色になっている壁も、この青い炎で溶かせる。

滑るブロックを活用しよう

回転する刃がある部屋同様、ここも「シルバールピー」を集めることで閉ざされたシャッターを開くことができる。滑るブロックを下のマップに書いてある順番通りに押して行くと、効率良く「シルバールピー」を集めよう。この先を抜ければボス「ホワイトウルフォス」の出現だ。注目した後、盾を構え攻撃を避け、敵が後ろを向いた時にシッポを攻撃すれば簡単に倒すことができる。

←移動に失敗したら部屋の隅の水面に落としてやり直そう。

→「ホワイトウルフォス」は、他のボスに比べると弱い。

これでバッチリ氷の神殿チャート

① ゾーラの泉から、氷の足場を飛び越えながら、「氷の洞窟」入り口まで進む。
② 円を描きながら高速で回転するトゲトゲブロック、中心の3体の「フリザド」を倒す。
③ 回転する氷の刃を避け、5つのシルバールピーを集め、シャッターを開ける。
④ ツルツル滑る青い氷の床を通り、トゲトゲブロック、「フリザド」を倒しながら進む。
⑤ 足場中央の「青い炎」を「空ビン」に入れ、赤い氷に覆われた宝箱を「青い炎」で溶かし、宝箱から「ダンジョンマップ」入手。
⑥ ③に戻り、赤い壁を「青い炎」で溶かす。
⑦ 赤い氷に覆われている宝箱を「青い炎」で溶かし、宝箱から「コンパス」入手。
⑧ 赤い壁を「青い炎」で溶かす。
⑨ 入り口の、氷のブロックを移動させ、シルバールピーを集める。赤い氷に覆われたシルバールピーは「青い炎」で溶かす。その後、横穴へ氷のブロックを移動。
⑩ 通路の赤い氷に覆われている氷の壁を「青い炎」で溶かす。
⑪ 「ホワイトウルフォス」攻略。攻略方法は、敵が後ろを向いた隙にジャンプ切り。攻略後、宝箱から「ヘビィブーツ」入手。
⑫ シークから「水のセレナーデ」を教わる。

ゲーム中盤最大の難所、水の神殿に突撃!

ルト姫を追って水の神殿へ

氷の洞窟のボスを倒し宝箱から「ヘビィブーツ」を入手すると、またまたシークが出現。水の神殿の入り口にワープできる「水のセレナーデ」を教えてくれる。その後、ゾーラの里に戻り青い炎を使ってキングゾーラを助けると、ルト姫がシークに助けられたこと、そして水の神殿に向かったことを伝えられる。キングゾーラから「ゾーラの服」をもらったら、「水のセレナーデ」を吹いて水の神殿に向かおう。さて水の神殿の中だが、はっきり言って、今までの2つの神殿とは比べ物にならないほど複雑に入り組んでいてややこしい。このページのチャート表と次のページに掲載しているマップを見ながら頑張って攻略して欲しい。

青い炎は余分にゲット。これ常識ナリ

氷の洞窟で入手できる青い炎は、洞窟内を最短でクリアすることを目指すなら余分に持つ必要はないが、すべてのアイテムを入手したいと思ったら、いくつか余分に持っていくことをおすすめしたい。いちいち青い炎を取りに戻るのは時間の無駄。特に、キングゾーラの氷を溶かすために、青い炎は1つ余分に持っておこう。

↑ここで青い炎がないと、氷の洞窟に逆戻りになってしまう。

上げたり下げたり、もう大変(涙)

これでバッチリ水の神殿チャート

① キングゾーラを「青い炎」で溶かし、「ゾーラの服」入手。
② シークに教わった「水のセレナーデ」を吹き、水の神殿へ向かう。
③ 入り口上のスイッチをフックショットで押し、扉を開ける。
④ 3F入り口をまっすぐ進み、東側通路㉑まで泳ぐ。ヘビィブーツに履きかえ、壺が2つ並んでいる2F入り口に向かって水中にもぐり通路を道なりに進む。行き止まりの段差でブーツを履きかえ上段に登る(登った後、ヘビィブーツに履きかえる)。水中から、天井の的に向かってフックショットを使い水中から上がる。風圧によってとることのできない宝箱の横でフックショットを使用し、風を止め、Ⓐの宝箱から「コンパス」入手。
⑤ 松明の飾ってある1F入り口①まで潜り、奥の部屋でルト姫と再会。会話後、ルト姫を追って吹き抜けに向かって(ヘビィブーツを脱ぐ)浮上する。
⑥ トライフォースの石板(③の部屋)の前で「ゼルダの子守歌」を吹き、水位を1Fまで下げる。奥の部屋にいる4体の「スパイク」を倒した後、宝箱から「ダンジョンマップ」入手。浮上してきた穴に向かって飛び降りる。
⑦ ①の部屋で中央にある燭台を利用し、弓で2つの燭台に火を灯す。
⑧ 「シェルブレード」3体を倒した後、④の宝箱から「小さな鍵」入手。
⑨ 1F中央に戻り、階段上になっている場所⑤で、入り口をふさいでいるブロックを押し、水中に落とす。その後、ヘビィブーツに履きかえて飛び込む。
⑩ 剣かフックショットを利用して衝撃反応スイッチを入れ、部屋中央穴から噴き出してくる噴水に飛び乗り対岸へと渡る。
⑪ ヘビィブーツに履きかえ、右奥墨に向かって水中に潜る。横穴から少し離れた所で、対岸の竜の口内スイッチをフックショットで入れ、横穴奥のシャッターを開ける。すぐさま向きを変えて横穴の的にフックショットを入れ、奥に進み浮上する。「シェルブレード」は無視しても構わない。
⑫ 浮上した部屋で宝箱から「小さな鍵」入手。1F中央へ戻り、中央の塔へ入る。フックショットを利用し2Fに登り、トライフォースの石板の前で「ゼルダの子守歌」を吹き水位を2Fまで上げ、入り口付近の穴⑧へ潜る。
⑬ スイッチを入れると「シェルブレード」2体、「スパイク」5体登場。全滅させると、右奥隅の格子が開く。浮上し、宝箱から「小さな鍵」入手。
⑭ 中央塔2Fから⑤の部屋に戻り、浮上する。浮上した部屋の、壁の亀裂に向かって爆弾を使用し、奥の部屋へと向かい宝箱から「小さな鍵」を入手。
⑮ 中央2Fに戻り、西の部屋⑫に向かう。部屋中央の噴水近辺で、フックショットで衝撃反応スイッチを入れ、噴水で3Fに上がる。
⑯ トライフォースの石板の前で「ゼルダの子守歌」を吹き、水位を3F(「水の神殿」スタート直後の水位)まで上げる。
⑰ 中央塔3Fまで戻り、西の部屋⑭に移動。リフトに飛び降り、対岸の下降するリフトに向かってフックショットで登りながら、入り口まで渡る。
⑱ 部屋中央の衝撃反応スイッチを入れ、足場に配置されているフックショット用の石像を上下させ、天井のフックショットを使用し、横穴に進む。
⑲ 「ダークリンク」攻略。剣で攻撃し、ハンマーでダメージを与えること。
⑳ 「ダークリンク」攻略後、奥の部屋に入り宝箱から「ロングフックショット」入手。宝箱後ろのブロックを「時の歌」で消し、出現した穴に向かって飛び込む。

ルト姫との再開から始まる水の神殿

水の神殿では、成長した未来のフィアンセ(?)、ルト姫と再会を果たすことになる。ここでルト姫から、水の神殿では水位の上げ下げが重要なポイントとなることを教わる。水位によって行ける部屋と行けない部屋が存在するので、水位によるダンジョンの変化を把握することが重要だ。

↑7年の間に美しく成長したルト姫。でも話す言葉は相変わらず。

トライフォースの石板前

→石板の前で「ゼルダの子守歌」を吹くと水位を調節できる。

弓は対角線上で打て!

→弓は対角線上で打つことにより最短で火をつけられる。

ブロックも押しちゃえ

→時には水中にブロックを落とさなければならない。

噴水を使って進むのだ

→衝撃反応スイッチを入れ、噴水を出し対岸に渡ろう。

フックショット大活躍1

→口の中を狙って、フックショットを打ち込む場面もある。

フックショット大活躍2

→ヘビィブーツを使えば水の中でもフックショットが使える。

さらなる難関がリンクを待ち構える

「水の神殿」攻略チャート【2】

① 川中の渦に巻き込まれないように進み、奥にある足場に登る。弓で「目玉スイッチ」を入れ、開いた格子内に入り、宝箱から「小さな鍵」入手。その後、中央3F東側の部屋㉑まで戻る。
② 通路奥でヘビィブーツに履きかえブロックを手前に向かって引く。その後、来た道を引き返し、1F⑧まで戻って浮上し、トライフォースの石板の前で「ゼルダの子守歌」を吹き、水位を1F(別の石板を使用し、2Fまで下げても可能)まで下げる。中央2Fまで戻り、南の部屋㉓へ。弓で「目玉スイッチ」を入れ(時間制限)、開いた格子内に「ロングフックショット」で入り、宝箱から「小さな鍵」入手。部屋奥にあるブロックを奥に押し込み、奥の部屋で宝箱から「小さな鍵」入手。
③ ヘビィブーツに履きかえ、中央1F北の部屋㉕へ。部屋対岸の的にフックショットを引っかけ、渡る。
④ 爆弾で左の壁を破壊し、通路のブロックを引けるだけ引く。その後、爆破した通路の対岸へ移動し、同様の手順で壁を爆破し、通路からブロックを押す。そのまま左の壁を抜けて、水中スイッチまで落とし、水位を上昇させて進む。
⑤ 対岸にいる「青テクタイト」を「ロングフックショット」を使用して攻撃。スイッチを踏んで、噴水を渡り対岸へ進み、宝箱から「ボス部屋の鍵」を入手。
⑥ 中央塔の部屋まで戻り、②の部屋へ戻り、トライフォースの石板前まで行く。「ゼルダの子守歌」を吹き、水位を3Fまで上げる。
⑦ 中央塔3Fから、石像の的に向かって「ロングフックショット」を使用し、対岸へと渡る。
⑧ トゲトゲトラップを避けながら坂道を登り、ボス部屋へ。
⑨ ボス「水中核細胞モーファ」攻略。攻略方法は、壁際の床で待機し、少し離れた所からロングフックショットで攻撃し、モーファの核細胞を引きずり出し、剣で攻撃すること。
⑩ 水の賢者ルト姫からメダル入手。

ノーダメージで行こう！

CHECK!

ボス部屋に行く前に待ち構えているトゲトゲトラップ。素直に真ん中の道を進もうとすると、必ずダメージを受けるので、左端の道を通ろう。そうすればノーダメージでボス部屋まで行ける。

→やっぱりボス戦の前はノーダメージでいたいよね。

水の神殿も中盤を迎えると、水位を上げ下げしても、フックショットの距離が足りないために、入ることのできない部屋が出てくる。そこで重要になってくるのがロングフックショット。しかし、これは「ダークリンク」を攻略しないと入手することができない。中盤はロングフックショット入手を目指して進んでいけば、ボス戦はすぐそこだ。

リフトゾーン

入り口側にある、足場の真下のリフトに降りたら、今度は向かって正面に見えるリフトの的に向かってフックショットを打ち込む。乗り移ったリフトは下降していくので、すかさず上のリフトの的に向かってフックショットを打ち込むのだ。これを繰り返せば上まで登ることができる。

石像とフックショット

部屋中央にあるスイッチで水位を変えたり石像を上下させることができるので、これらを上手に組み合わせて先に進んでいく。もし水位が低いとき下に落ちてしまったら「ヘビィブーツ」に履き変え、水の中からフックショットでスイッチを狙って水位を上昇させ足場に戻ろう。

自分との戦い、そして…

リンクの分身ともいえる「ダークリンク」は、自分と同じ攻撃を同時にしてくるのでダメージを与えることが困難だ。ここは「メガトンハンマー」または「デインの炎」を使って攻撃しよう。「ダークリンク」にある程度ダメージを与えると床に潜り、再びリンクの背後に回り込んでくるぞ。

水の神殿中盤～ラストまで

爆弾で床、壁を崩せ

→行き詰まったら爆弾を使って床を崩せば道が開けることも。

回転切りでスイッチオン

→回転切りを使えば簡単にスイッチを押すことができる。

↑慎重に下のリフトに降りるべし。落ちても部屋の入り口に戻るだけだ。

↑もたもたしているとリフトはどんどん下降していく。素早く行動すること。

↑石像をせり上げるだけでは先には進めない。時には下げることも大事。

↑最後の石像の上に乗りフックショットでスイッチを打てば上に登れる。

↑剣だけでも倒せないことはないが「メガトンハンマー」の方が確実。

↑水中のスイッチを押すには爆弾で壁を壊し隠し通路にあるブロックを使う。

我慢・忍耐のモーファ戦

中央足場に行くと「モーファ」との戦いが始まるが、中央足場は危険なので、壁際まで戻ろう。次に適当な距離を置いてZ注目し、フックショットを打ち込む。そうすると「モーファ」の赤い核だけを引き寄せることができるので、そこを狙って攻撃しよう。少ないチャンスをものにするのだ。

↑捕まると大ダメージを受けるので、モーファとはある程度離れた方が良い。

↑あまり水際で打つと核を攻撃できないので、なるべく壁際で戦うこと。

複雑な水の神殿も、このマップさえあれば大丈夫

「ゼルダの子守歌」は暗記しておこう！

とにかくこの神殿ではオカリナを使って歌を奏でる場面が頻繁に出てくる。オカリナなしでは水の神殿を語れないと言ってもいいだろう。使う歌は「ゼルダの子守歌」がほとんどなのでメロディを暗記しておくと便利だぞ。

↑トライフォースの石盤の前では「ゼルダの子守歌」。これ常識です。

↑次点は「時の歌」。森、炎、水の神殿全てでお世話になる歌だ。

水の神殿 3F

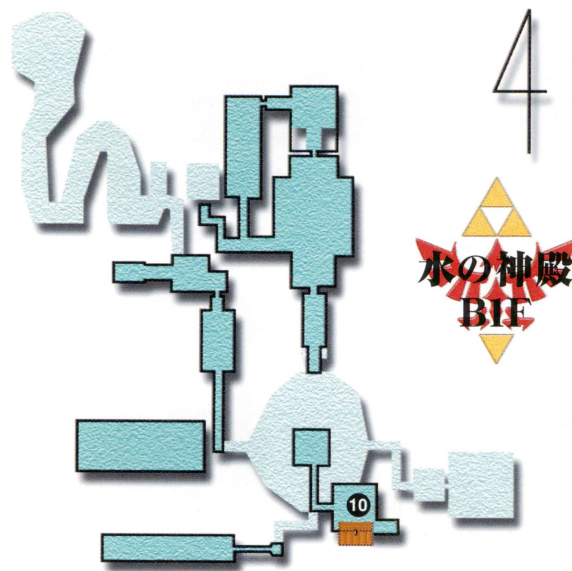
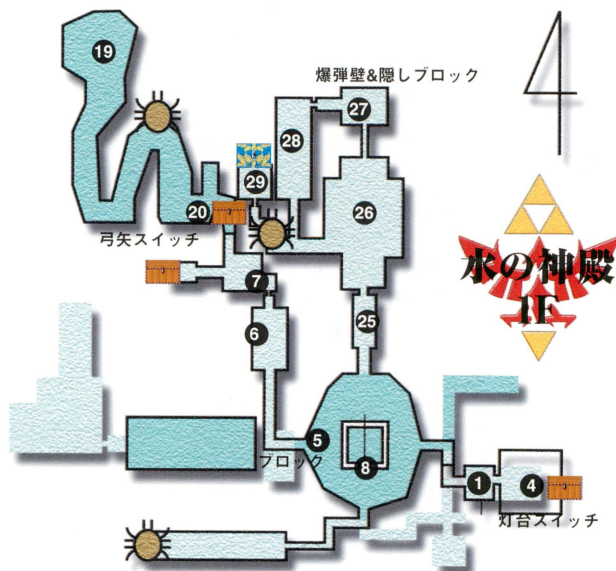
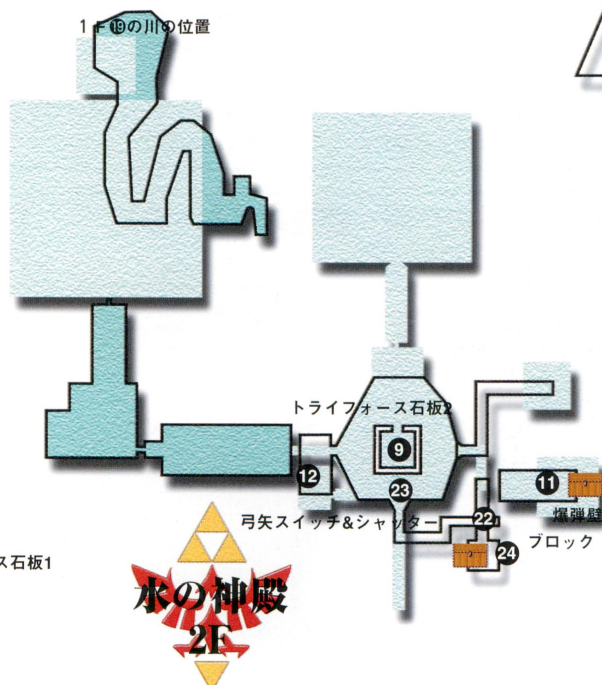
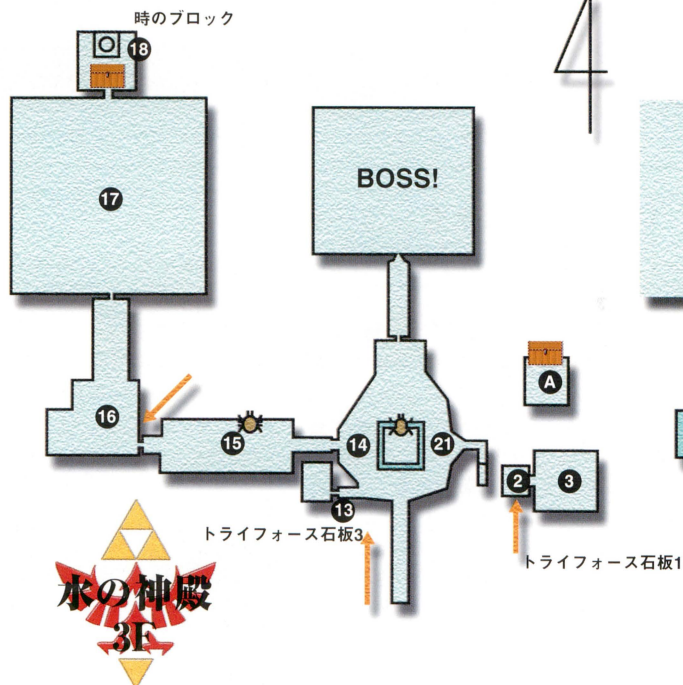
時のブロック
BOSS!
トライフォース石板3
トライフォース石板1

水の神殿 2F

1F⑲の川の位置
トライフォース石板2
弓矢スイッチ&シャッター
爆弾壁
ブロック

水の神殿 1F

爆弾壁&隠しブロック
弓矢スイッチ
ブロック
灯台スイッチ

水の神殿 B1F

●マップ上に記された番号順に通っていくのが、最短ルートです。

ピカチュウげんきでちゅう

■任天堂■発売中■9800円
■対話■1人プレイ■NINTENDO64 VRS（音声認識システム）同梱

究極の「ピカチュウ」グッズで遊ぼう！

ゲームボーイで生まれ、テレビや映画など大人気の「ポケットモンスター」。子供から大人のお姉さんまでをも魅了する、愛らしいキャラクター「ピカチュウ」をメインに据えたソフトがついにニンテンドウ64から発売された。なんとこのゲーム、新しく開発された音声認識システムにより「ピカチュウ」とお話をしたり、友達になれることができるのだ。話しかける言葉によって、ころころ変っていく「ピカチュウ」の表情は、喜んだり、照れたり、怒ったりとバラエティに富んでいる。かわいい仕草に目を奪われてしまうこと間違いなしだ。「ピカチュウと遊んでみた〜い！」と思っている、あなたの夢のような希望を満たしてくれる「ピカチュウげんきでちゅう」。絶対に手に入れたいね。ナゾノクサなどの他のポケモンもたくさん登場するぞ。

↑話しかけると近くに来てくれるぞ。

↑あんまり意地悪ばかりしていると…。

↑フシギダネも登場。仲良しなんだね。

↑仕草のひとつひとつが愛らしい。

ゼルダの伝説〜夢をみる島〜DX

■任天堂■発売中■3500円
■アクションRPG■1人プレイ■ゲームボーイ＆カラー共通

色鮮やかに「ゼルダ」が帰ってきた！

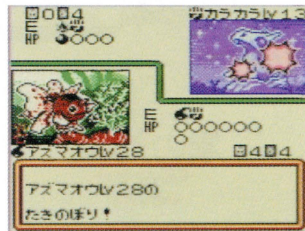
GBの名作「ゼルダの伝説 夢をみる島」が装いも新たに帰ってきた。ゲームボーイカラー用にリニューアルされたことによって、透きとおる青い空と美しい海にかこまれた島「コホリント」を鮮やかに再現している。しかも今回カラー化されただけではなく新たなダンジョンが追加されたり、ポケットプリンタに対応するなどるオマケもイッパイ。プレイしたことがない人はもちろん、プレイ済みの人だって楽しめちゃうのだ。

↑「ポケットプリンタ」に対応するなど、拡張機能もいっぱいついているぞ。

ポケモンカードGB

■任天堂■発売中■3500円
■トレーディングカードゲーム■通信プレイ可■ゲームボーイ＆カラー共通

「ポケモンカード」がGBソフトに

人気トレーディングカード「ポケモンカードゲーム」がゲームボーイソフトになって登場だ。「集める」、「作戦をねる」、「対戦する」、「交換する」など、ポケモンカードゲームが持っている魅力をゲームボーイの世界で完全に再現している。さらには「ポケモンカードGB」ならではの要素として専用カードや「GBリンク」でカードを増やす、カードポンなど新要素も追加されている。この冬一押しのソフト。それが「ポケモンカードGB」だ。

↑カードを集める楽しさや、友達との対戦が楽しめて、この値段は絶対にお得。

［任天堂インフォメーション

『ゼルダ』と64が2泊3日、体験できる！

ビデオレンタル、ゲーム、CD販売などを行う「TSUTAYA」チェーンのうち、ゲーム売場を併設している32店舗で、1月31日までの期間、1000円を支払うだけで、2泊3日の間『ゼルダの伝説　時のオカリナ』とニンテンドウ64をセットで体験できるお得なキャンペーンを行っている。『ゼルダ』をプレイしたいけど、なかなか機会がなくて…なんて思っているアナタ、この機会に体験してみてはいかが？

↑『ゼルダ』はやりたいけど、ハードを買うのをためらっていた人はチャンス。

『ゼルダ』年内で140万本出荷達成！

『ゼルダの伝説　時のオカリナ』の国内出荷総数が、98年内だけで140万本を達成した。発売日には約250人が、大手量販店で行列を作るなど、国内での人気、注目度が高い作品だが、海外でも『ゼルダ』の人気は高く、特にアメリカでは限定ゴールドカセットの販売なども行われた上に、「TIME」「News Week」誌など各マスコミで紹介され、『ゼルダ』に対して「最高の絵画、映画を見ているようだ」と賛辞を受けた。

「ポケモンセンターオーサカ」大盛況！

人気のポケモングッズが豊富に揃っていると評判の、東京日本橋の「ポケモンセンター」が、大阪の梅田に「ポケモンセンターオーサカ」を出店した。大阪店でしか購入できないオリジナル雑貨やお菓子を多数揃え、関西ポケモンフリークで連日にぎわっているぞ。ポケモンフリークを自認するなら、行ってみるしかない？

■構成・文／森隆義

NINTENDO64

仲間を集めて盛り上がろう！

イベント満載・とことんゼイタクなパーティゲーム

マリオパーティ™
MARIO PARTY

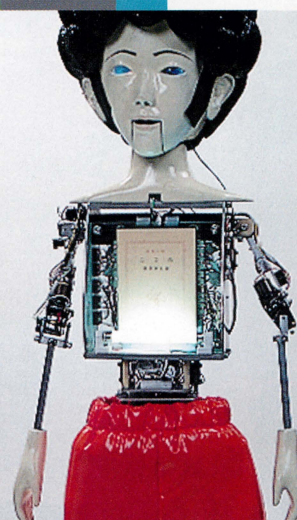
好評発売中

希望小売価格 5,800yen（税別）

1〜4人　振動パック対応

Nintendo®

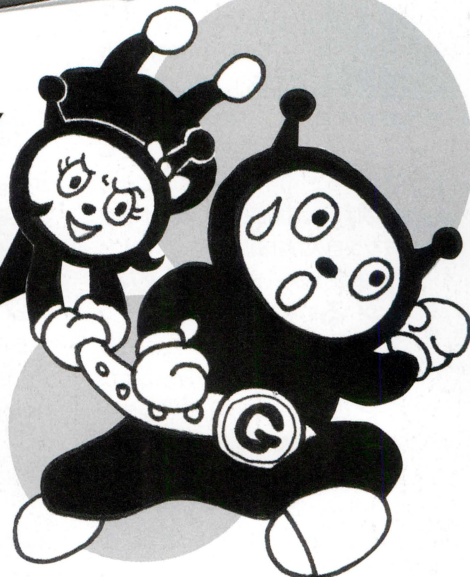
任天堂株式会社　本社　〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地
任天堂テレホンサービス　東京（03）3540-9999　大阪（06）6376-3355　京都（075）525-3444
名古屋（052）586-3000　岡山（086）255-2130　札幌（011）612-4144
Home Page http://www.nintendo.co.jp/

第3回 カツキ先生と、未来のロボットについて話し合おう

はっしー(以下「は」)「カツキ先生、こんにちは〜。そして明けましておめでとうございま〜す」
カツキ先生(以下「カ」)「オッス！新年になる瞬間は、今年も部屋でジャンプして空中にいたぞ」
は「お正月も終わりましたけど、先生はお年玉とかあげたんですか？　はっしーも、もういい年なんでお年玉あげなきゃいけなくて大変でしたよぉ」
カ「お年玉なんてあげるほうになんか、なりたくない!!　オトナなんて大嫌い(チン毛まんたんにしながら叫ぶが、来年は33歳)」
は「子供は、お年玉の金額で大人の人間性を判断するからイヤですぅ、ホント」
カ「まあ、それはともかくとしてね、ロボットつくったんだよ、はっしー」
は「何か、ゴーインな展開ですねぇ。でもそんなカツキ先生が、はっしーは大好き！あっ、本当ですぅ。先生、これは何のロボットなんですか？某学研の連載のボブくんですか?」
カ「イエ〜ス。明和電機の兄ちゃんたちと作った新世紀アホロボット!! ちゃんと動くぜ(キーボードで操作)。目も光るし、喋るし、イイ匂いの屁をこく(アロマ効果アリ)、頭が貯金箱、膝小僧のお皿にはおやつがのってて、胸には夏目漱石の『こころ』、文庫は取り換え可能、気分によっては『哀しい予感』(吉本ばなな)、『悲しみよこんにちは』(サガン)。お腹が減ったら『デカメロン』(ボッカッチョ)に変えられるんだ。ちなみに、フォッカッチャはイタリアのパンだぞ〜」
は「カツキ先生の99年のテーマは、おばけなのではなくロボットなのですね!」
カ「つーか、ポリゴンCG、ホントもう、いいかげん飽きたっつーの!!　どうしよう、はっしー」
(困ったなぁ、と思いつつも以下、次号へ)

タナカカツキ、ただ今、攻略中！

前号ではゲームボーイと「ポケットカメラ」に夢中だったカツキ先生。お手玉ゲームを作っていたみたいでしたが、さて、最近のカツキ先生のマイブームは何でしょうか？　先生、教えて！プリーズ。
●カツキ先生「最近だと、はっしーにもらった、プレイステーションのソフト『R4』(ナムコ)かなぁ。がんばってやってるじょ〜。同じくプレイステーションの『かまいたちの夜』(チュンソフト)もやってる。あっ、今、ドリームキャスト欲しいんだよね〜。早く『バーチャファイター3』やりたいなぁ」

タナカカツキ先生に愛のお便りを出そう!

タナカカツキ先生に、愛の悩み相談、借金問題、仕事の苦労などを訴えたい方。みのもんたばりに、明快な回答が身上の、タナカカツキ先生にお便りを出そう!　掲載された方には「激キャラ」オリジナルグッズをプレゼントします!　宛先は〒164-0012　東京都中野区本町3－28－19　ティーツー出版げーむじん編集部「激キャラ　タナカカツキ先生」係まで。
お便りが採用された方には、激キャラ特製グッズを差し上げます。それじゃあ、またね〜。

ゲーくんイラスト／寺門亮子

『リニューアルに次ぐリニューアル！　一体何回変態すれば、アゲハチョウになりますか？もしやガになっているのでは？（岡山県・来間与典）』ビンゴー！　大当たり。３点あげるよ。

げーむじんのテレパシー

とうとうゲーちゃんにその地位を奪われたゲーくん。もはや彼に安住の地はないのだろうか？

こんにちは。全国１千２百万読者から愛されている、『げーむじん』のマスコット、ゲーちゃんです。えっ？　ゲーくんはどこに行ったのかって？　うふふふふ（謎笑）それでは行きましょう！

読 最近の中高生には、廊下で**ぶつからない**と、新しい出会いは来ないらしい。

（千葉県・山椒魚）

あら、「激突」で生まれる恋は中高生だけの特権じゃないわ。宇宙人だってそうなのよ。私のUFOが激突したときは、ゲーくんもいい宇宙人だったんだけどねえ…。

読 『げーむじん』を「まだ出てた」呼ばわりした友人に、前号で『軟膏』に載ったことを言ったら、「**読んでる人少ねーのか**」と言いやがった。マジ最悪です。殺しちゃってください。

（岩手県・ドンプレッツァ）

きゃっ！「殺す」なんて野蛮よ。そんな直情的に行動に走っちゃダメダメ。…そうそう。ちょうどいいアドバイスが来ているわ。

読 鉄パイプに**包丁をくくりつけて**槍を作る。そして刺す。ナイフみたく突発的じゃない分、許せると思うがどうか？

（愛媛県・佐田真徳）

ナイスアイデア！　そうよ。それだけ用意周到だったら、相手も納得してくれるわ。

…ゲーちゃん。なんか違うよ。それ。

きっ！　揉みが甘くなったわよ！　だまって続けなさい！

読 『メタルギア』にはまった妹は、最近なかなか視界に現れません。食事を用意しても気づくと**メシだけなくなって**います。小島さん。人なつっこかった妹を返して下さい！（東京都・武田洋介）

小島さんの代わりにゲーちゃんのナイスアドバイス。家中をサーチライトで照らし出せば、敵は身動きとれなくなるわ！　そこを一発ドキューン！　…うーん、これじゃ死んじゃうわねぇ。

読 読者ページが**２軍**ぽくていいね。　（北海道・島村純）

♪ルールー、ルルルルルー♪って『純』くん今まで何回言われた？　あ、もう溶けちゃってるから返事できないか。

読 今まで溶かした読者の**断末魔**はどんな感じでした？

（埼玉県・伊藤研治）

うふふ、難しい質問ね。体験者に聞いてみましょ。

読 こんちわ…（すでに溶けてる。これなら安心だ）

（大阪府・ダメ人間Ｔ）

…溶けてるだけに挨拶ぐらいしかできないのねー♥（ちっ、役に立たないわね）ここはやっぱり常連さんのパウワだわ。

読 はぁ、はぁ、…ぜぇぜぇ…前号で変なこと聞いたから、危うく投稿生命を落とすところだったよ。でもこれで免疫ができたから、**思いっきり暴れてやります。覚悟なさい。**

（千葉県・山椒魚）

さすが常連ともなると違うわね。ノーミソどろどろなのに、とっても元気！　伊藤くん、こんな感じで良いかしら？

読 最近、まわりの友達の頭の中が気になる。かくいう自分も**こんな所**にいる場合じゃないと思う。　（北海道・下田智貴）

とーもーたーかー（憤怒）！　こんな所ってどーゆー意味かしらー。あなたにはお転婆の刑ね。

読 最近、**破壊力**が足りません。あと、お金もないです。

（埼玉県・いのくん）

こら、男の子！　だらしないこと言わないの。↓の電波でパウワを出して！

超怪電波

傑作出現!?　それとも駄作!?　これまでの当コーナーの中で、一番デッサンが整っている（東京都・宮崎周一）画伯の作品。すがすがしさ爆発、…いや男臭さ炸裂！　一目見た瞬間「載せよう…」とつぶやいてしまったそのパウワに脱帽！

募集中　…ゆかいなハガキ…
ゲームや本誌の感想、ゲーくん宛の質問などアンケートハガキに書いて送ってください。採用された方には抽選でげーむじん特製シャーペンが当たります。

げーむじんのすみっこ♡　「もののけパンダ」さん、いいですねぇー。『To Heart』ですか（12月号・67ページ参照）。私は今、『Pia2』にはまっています。（富山県・さとりをひらいた人）　編：めでたしめでたし。ところで君たち、まだ続ける気があったら、ここ、伝言板に使っていいよ。

読 今号のげーむじんを買おうとしたら、「あれ？ 葉書が**盗られている**」。こんな事はやめて欲しい。（兵庫県・ター坊）

もーッ（怒髪天：ところで髪って…）！ 誰、そんなことしたのは！ 編集長、アンケート葉書ミシン目入れ計画は、見直しね！

読 アンケート葉書が**2枚ある**のはなぜですか？（神奈川県・篠村貴弘）

？？ ええーと、どーしてかしらねー（裏声）？ き、きっと神様の贈り物よ。…ふぁーあ、なんだかゲーくんのマッサージが効いて来ちゃった。おや…す、み…。

ふーっ、やっと眠ったか。やほやほー全国1千万読者の寵愛を一身に集めているゲーくんだよー。今までの僕の姿は忘れて、行ってみよーっ。まずはヤバ目ネタ。

読 今、密やかな注目スポットは**和○山**。カレーに○素入ってます。知らんうちに保険に入ってます。市長はワイロ受け取ってます。議員はクビになります。旅館は大火事出します。でもラーメンはうまいよ。（和歌山県・稲垣智一）

こわっ、稲垣そういってゲーくんや読者のみんなにヒ○入りラーメン喰わす気だろ。ホント、和○山県民は油断できないね。

読 『軟膏』では居丈高なゲーくんがどうしてアンケート葉書の裏では**低姿勢**なんだろう？（広島県・道原敦彦）

…後ろにゲーちゃんが控えているからじゃ、ないよ…。

読 「今や時代はスクール水着」?? **スパッツはどうよ** ゲーくん。Tシャツ・スパッツ・ショートカットはかなり燃えると思うのだが。（福岡県・遠藤彰）

ノンノンノン！ スパッツ？ 悪くはないよ。でもそれだったらタンクトップにジャージのズボンのほうが勝っちゃうね。それにスクール水着は、プールから上がると、てらてら光ってエロチック！ キュー。…ゲーくんもうダメ。

読 「**アルツ香取さん**」私も本名です。私たちっていいお友達になれるでしょうか？（広島県・殿山祐身）

いや、無理だね！ だって君ら、10歳近く年が離れているもの。そんなことよりゲーくんと友達づきあいしなさい！ グフフ。

読 ひょっとして私、ゲーちゃんに**嫌われて**ますか？（涙）（青森県・天馬いさご）

…そうかもね。ゲーちゃん自分よりかわいい子にケチ付けるんだよね。激突してきたときはいい子だったのに。ふう。でもゲーくんはいさごの味方だよ。…スクール水着、着る？ あっ、やばっ。

ううーん、よく寝た。なにマッサージさぼってるの、ゲーくん！ ちょっとポカリ買ってきて！ ふー、ゲーくんがしっかりしないからあたしも大変よ。

読 俺も古代都市に到着。住民全員が**股間に『げーむじん』**を貼っている以外は、割とまともなんだな。（奈良県・横山潤）

あら、ホント、結構まともなのね。がっかり。他の人の話を聞こうと思っても「**作者急病**のため休載します（兵庫県・滝井浩明）」とか「最近**タコ面の化け物**の夢をよく見ます（東京都・サンスイ）」とか、さっぱり要領得ないし。…邪神の復活が近いのかしら？ それにしても古代都市送りの受刑者も増えてきたわね。はっ、よく考えたら横山勝手に行ってるのね。こう人数が増えると島流しの意味がないなあ。ふん、物好きばっかり。あー、寝起きはイライラするなあ。もー、ゲーくんのおいたの後始末も大変よ。これぐらいで読者のみんなは許してくれるのかなあ。

読 ゲーくんって評判悪いんですか？ 僕は**結構好き**なんですけど。（大阪府・北内英明）

読 とうとうゲーちゃんが出てきましたね。でも僕はシャイなゲーくんが**照れ隠し**に言う毒舌の方が共感できて好きだな。（埼玉県・ごろごろ008）

あら、あらあら！ こんな葉書も来てるのね。ふーん、それなりに人気もあるのかぁ。見直しちゃった。早く帰ってこないかな♥

プンプクプルクルプリクラー

「前号の『ガセネタ』のナデシコ版『ユリカ』カードは、マジネタです（愛知県・加藤裕子）」なんと本当にユリカを送ってきたべっぴんさんじゃ。ユリカは「返却希望」じゃと？ 特例じゃぞ。次からは誰にも返さん！

かなり Gな感じ 寺門亮子

寺門亮子 只今攻略中：墓地攻略中！ 近々「墓場で運動会」でも開けたらと考えてます。

らくがきmuseum 芸術＝大暴発

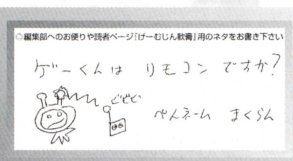
こんにちはみなっさーん。おフランス帰りのピエールが送る、芸術の宴ざます。人は皆、時として思わぬ芸術的才能を発揮するのざます。最初に登場するのは堀口矛人画伯が描かれた、テレパシーでも話題の『タコ面化け物』ざます。もしや画伯はあの島まで…。島送りのはずがなんだか楽しげざます。次はまくらん画伯の『マリオネット』ざます。真相はきっとゲーちゃんの…あわわ、溶かされかねないざます。この作品に続くのは、天下の葉書職人マダムとデブ画伯が描かれた『学校生活』ざます。一見、デッサン狂いまくりのなぐり描きが、どうしてこれほどまでに特徴を伝えてくるのか？ 正しく才能ざます。さて、最後はアルタイル画伯の『威圧感』いくらおっとりデリケートでもこんな宇宙人イヤざます。

↑（千葉県・マクラン）首輪付き…みたいな。

↑（東京都・マダムとデブ）特徴は出てる。

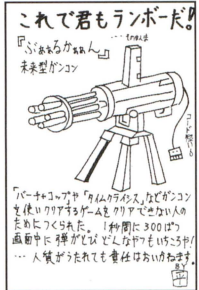
↑（東京都・堀口矛人）観光名所化か？

↑（富山県・アルタイル）激コワ。

げーむじんのすみっこ♡ 『投稿マニア勢力図』なんて初めて知った。しかも自分が牛になってる…。にしてもゲーくん、意地でも私を「アルツ香取」と呼ぶのか。（千葉県・香取美和） 編：今度本人に確認してみます。でも香取さん。とうとう他の読者にまで呼ばれてますよ（↖参照）。

～夢のコントローラを大発明～
未来型発想研究所

来た来た来た来た！　とうとう実用的なハガキが来ましたよみなさん。ああ、父さん、俺は今、モーレツに感動している。

→いっそシェリーもエイダもクレアもレオンも皆殺しじゃー。連続ライブの始まりじゃー（オレは誰だ？）。

→ポテチ喰いながらだとボタンがギル（脂ぎる）んだよな。そうだ、次回のお題目は「ギルコン（脂ぎったコントローラ）」対策ってのはどうだ？

うほほーい。みんな握ってる（ハンドグリップを）？　今号も当たり障りのない人畜無害お兄さんと一緒に、来世紀のコントローラについて、全裸にエプロンで語り尽くそうぜ！　当然ムキムキマッチョ限定。両手に国産の松茸を握りしめてな。まずは奈良県・平山渚の作品。最初は「またバカなものが…」と思っていたけど、これいいじゃん。バイオシリーズあたりでどーよ。次、いつものダメなヤツ！（笑）　宮崎県・ぷうかＪターボの作品。…こんなマイクみたいなパンやだよ。でもストロー2本差しならアリかな。女の子と一緒にちゅっちゅ、ちゅっちゅー（やっぱりオヤジモード）。

チッ！ ガセネタ I miss you

●『ドラクエモンスターズ』では、配合次第でハッサン（DQⅥ）ができる。かっこよさはズバリ02！
（東京都・マダムとデブ）
それならラゴス（DQⅡ）もできるかも。うそつき度はズバリ99！

●1週間に1度水を取り替える『マリモ育成シミュレーション』マク○ナルド十和田店にて発売中！
（青森県・天馬いさご）
面白いのか、それ？

●ポ○モンカレーには、例の黄色いヤツの肉が入っているらしいよ。
（大阪府・まっちゃういろう）
それってプヨのあれとは違うよね…。

●女子高校生とのムフフな事が疑似体験できるゲーム『テレクラでGO！』明日発売。（兵庫県・電脳オカン）
ムフフってなによ、ムフフってさ。

●『影牢』で、100人全員タライで倒すと、魔人「いかりや長介」とタライ対決ができるらしい。
（愛知県・スカタン1号）
おぉいっす、つーか、ダメだこりゃ！

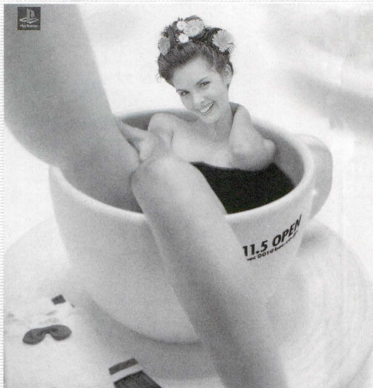
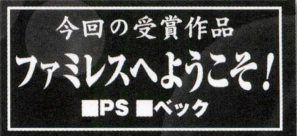
●今年発売の野球ゲームは、阪神がやたら強くなっているらしい。ついでに隠しキャラでカツノリもいるらしい。
（宮崎県・ぷうかＪターボ）
カツシゲなんてのもいたりしてな、スパイコマンドなんてのもあるかもな。

●リニューアルして飛ぶように売れる『げーむじん』。ズバリ表紙は波乗りネコ侍だにゃー。
（福岡県・風之音一心）
何でも波に乗ればいいもんじゃないっちゅーの。ほな、アデュー。

告知！『こんなんいいな』は諸般の事情で終了。で、ネタと点数はここに合流。（2点）ラ、ラッキー…？

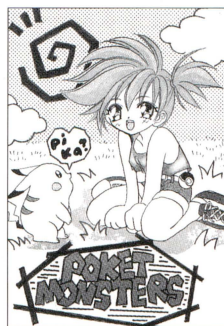
友沢ミミヨ　只今攻略中：フランス語を攻略中。鼻の穴から息を出しまくりながら喋ってます。

第7回 輝け!! ゲーム広告大賞

あらすじ：嫁のエツコに毒殺された中野区の徳兵衛は、生き甲斐であるゲーム広告審査の機会を奪われた腹いせに、幽霊となって、エツコに迷惑をかけている…。
エツコ「あぁだるい。それもこれもヨシ（ダンナ）が昨日、張り切りすぎるからだわさ。ヨシったら♥　…もう昼飯作る気しないね。ファミレスですますかい」
徳兵衛「エツコさんやー。いらっしゃいませじゃよー」
エツコ「ブギャッ！　ジジイ！　一体ファミレスでなにやっているんだい」
徳兵衛「なにってバイトじゃよー。どうじゃこのスカート、似合うじゃろー♥」
店員Ａ「取り憑かれちゃったんですー」。
エツコ「そんなときには広告よっ！」
徳兵衛「ほわっ、アメリカ人。先輩、うちもこういうメニューをやるんじゃよー」
店員Ａ「きゃー、来ないでー」
エツコ「外人なら皆、アメリカ人かい？　この子はルクセンブルグの「ダイアナ」ちゃん（16）だよ」
徳兵衛「ぐわっ、このご婦人が、そんな星から来た宇宙人とは、ベックさんも騙されたのか？」
エツコ「ヨーロッパだよ！　騙されてる訳ないだろう。広報・安藤さんのコメントをお聞き！『この広告を作るにあたって、30人くらい外人モデルのオーディションを行って、私自身は他に「おっ！この娘いいなあ」っていう娘がいたんですが、色々もめたあげく、最終的には部長の好み（初恋の人に似ているらしい）で今回のモデルになりました。』」
徳兵衛「ぐすっ（涙）　初恋の花ちゃんは、よりによって隣村の平八郎とくっついたんじゃよー（ブクブク・泡化）」
店員Ａ「わあ、助かりましたー。ありがとうございましたー」
エツコ「やだね、大したことないよ。じゃ、またくるよ…。ってあたしゃきたばっかりだよっ」
（どこまで続く…のか？）

げーむじんのおみっこ♡　僕の友人は、授業中居眠りをしていて、寝言で「夢のようだ…」と言っていた。取りあえず起こしてやった方がいいですか？（福岡県・サッポロ）　編：すぐさま起こし夢の内容を確認すべし。授業中にそんなムフフな行為はずるい！　みんなで分け合うべきだ。

モノクロイラスト大襲来

やほー。ここでもゲーくん出しゃばるよー。(く)

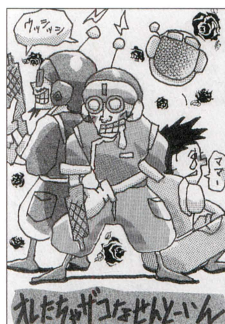
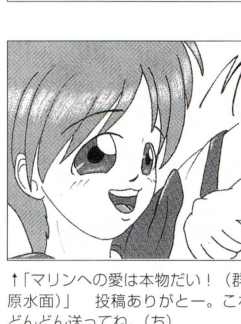
ゲーちゃんもいまーす。よろしくねー。(ち)

←「クイズこの絵はだれの絵でしょう(?・?)」とりあえず住所とPNは、伏せとくよ作者さん。わかった人は「テレパシー」宛におハガキよろしく。3点あげるよ!(く)

←「ピカチュー♡ 鼻血出しながら育ててるさ(青森県・天馬いさご)」「ピカチュウげんきでちゅう」やってご覧なさい。うふふ、帰ってこれないかもよー。(ち)

←「学校の課題ほったらかして描きました。採用されるコツってありますか?(あまがえる)」作品を描くこと。次に「げーむじん」が出た月に出すこと。祈ること(笑)。(く)

←「これは厚紙用なので特に意味はありません(群馬県・夢現)」でも、クラウディアを描いたのは夢現だけだったんだよ。だから載せたよ。(く)

←「オラ健太郎。漫画家目指して日々精進ッス(神奈川県・健太郎)」け…健太郎くん。名前間違ってるよ。私の名前は「ゲーちゃん」ですからね! 直して再投稿すること。(ち)

←(広島県・殿山祐身)おいらって言ってるけど祐身、女の子じゃん。女の子でも水着は鼻血ブーかい? …そんなことより祐身、スクール水着ない?(く)

←「どきポヤのザコちゃんです。メットで洗脳ビビビッて感じ?(福岡県・GO.)」戦闘員を描いてきてくれたのはキミだけでした。近藤先生の新作でも登場するのかも?(ち)

↑「マリンへの愛は本物だい!(群馬県・河原水面)」 投稿ありがとー。これからも、どんどん送ってね。(ち)

IN MY MIND 批評 DE うひょ〜!!

現在の様々な芸術が、かつてありふれた娯楽だったように『ゲーム』もまた、新たな道を歩み始めるのではないか…。

敢えて、批判を恐れずに書こう。『バッケンローダー』はええ! いやね、この雑誌の人たちが「ストーリー」重視のゲームを快く思っていないのはわかってるよ。デモね。ゲームってそれだけじゃないと思うんだ。僕らが小学生の頃、ドットのマリオにもナッツ&ミルクにも何らかのドラマを感じていた。それを初めて「物語」として見せてくれたという意味で、「DQ」と「RPG」は偉大なんだと思う。そうであればより「物語」を強く見せてくれる方法だってゲームという表現媒体の1つの方法なんだと思うんだ。

「ルシアン」という主人公の物語が、静かな感動を呼び起こす。

キャラデザや、ジオラマ作者ばかりがクローズアップされるこの作品だけど、物語の主人公としての「ルシアン」。やさぐれた感じがたまらないんだなぁ。沈んだ感じの物語が、進展して行くにつれ、静かな憤りをたぎらせて行く、生きることの矛盾に、落ち着いた心で立ち向かって行く青年の心を紡いで行く…。彼を見ていると胸が熱くなってくるよ。戦闘部分だってどうしてどうして、戦略思考の不可欠な、味のあるものになってるじゃない。ただ、ポリゴンがねぇ…。お願いセガさん。DCで焼き直してよ。たのんます。げーむじんも次号特集やんない?

(滋賀県・荒井香月)

バッケンローダー
■SS■発売中
■セガ・エンタープライゼス

© SEGA ENTERPRISES.LTD.,1998

レシートQUEEN

ほぉーっほっほっほっ。みなっさーん。ご無沙汰してましたわレシートQUEENですわよ。ほーっほっほっごほっごほっ。がーっぺっ。あらっイヤだわ。因果なものよねー。ところでみなさん、3点の価値をお判り? 「ゲームに因んだ」「面白レシート」これよこれ。待ってるわよブチュ。

Touch Your Heart
サークルK

米どころ新潟米菓フェア開催中!!
米菓対象商品300円分のレシートで「魚沼産こしひかり」など抽選でプレゼント!詳しくは店頭にて。

1998年11月11日(水)11時10分

ロッテ カスタードケーキ	¥278
ロッテ チョコパイ	¥278
フジヤ カントリーマアム バニラ	¥278
マスヤ オニギリセンベイ 135G	¥175
チロリンク゛ト゛ーナツ	¥50
消費税等 5%	¥52
合計	¥1,111
お預り	¥1,111
お釣	¥0

NO.297529 責11

←「緻密な計算と綿密な下調べと一瞬のタイミングと運に賭けた実にアホらしいものなので、ある程度の評価は欲しいですね」…マサ、だったらゲームショップでやりなさいよね。

VS

領収証

唐草模様 10年11月30日

¥220―

但

上記正に領収いたしました

内訳
税抜金額
消費税額等(%)

本の森 いとう書店

↑「店員の奴、漢字忘れたから平仮名にするか、あんた書くかしてくれ、だとよ」だからって自分で書くのは×。領収書を選ぶには金額も安すぎ。

(愛知県・情報屋のマサ)対(三重県・片羽絞め)という「ゲームと関係ない」対決。まずはマサ。前号のグローブコントローラの解説は他の読者から来たわよ。で、このレシートだけど、どうせやるなら店員抱き込んで、時間もきっちり合わせなさい。同じことは片羽絞めにもいえるわね。自分で書いてどうすんのよ。うーん、取りあえずマサの勝ち! 4点くれたるわ。

げーむじんのすみっこ♡ 今年の7月、恐怖の大王が降ってくるというのは「ゲームくん」のことである。(福岡県・平山渚) 編:神奈川の健太郎も↑で間違っているけど「ゲーくん」だって。「恐怖」とか「大王」という感じだったら、よっぽどゲーちゃんのほうが…ああっ! 溶けていくぅっ!

←「チョコボに主役は取られたと（福岡県・てつジン）」　君ら双子に目が釘付け。（く）

←「多分次は女の子ちゃん描きます（東京都・雷皇（ナップン））」　ガンバ。（ち）

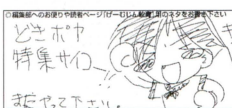
↑（埼玉県・二月亭小菅）　タイムリー表紙ネタ。お幸せにー。（く）

今号の風之音一心とそのお仲間たち

↑左2つ「黒須シリーズは義務なの？　今回ボツで終了するつもりだったのに…（福岡県・風之音一心）」　右「ネタをパクッたこと、風之音一心くんに謝まっといて下さい（東京都・マダムとデブ）」　他の人もGO！GO！（く）

←「10月号『マッピン地獄』のプヨプヨ、店に売ってたわ！（大阪府・月子）」　あれー？（く）

←「前号では、掲載ありがとうございます（千葉県・山田敦）」　どんどん送ってね。（ち）

↑「どきどきポヤッチオ大特集で『げーむじんを買いました（茨城県・橘司）」　偉い。今後ともよろしく。また買ってね。（く）

↑「どきどきポヤッチオはいいぞぅー！（福島県・寺田寛章）」　迷いのない線が生きているイラストね。これからも頂戴ね。（ち）

↑「12月号は、魔人攻略目当てで購入。嬉しすぎ（大阪府・丸田牧子）」　あの、膨大な表を作ったスタッフが喜んでたよ。（く）

←「12月号の、私のイラストへのコメントに大笑い（静岡県・篠北りな）」　また胸に…。（く）

←「弟が寝ているので私がコメントを…（福岡県・智べぇー）」　…夢に出てきそう。（ち）

↑「近藤先生と佐々木先生の大ファンなんです（埼玉県・宮嶋伸吾）」　それなら次はげーむねこイラストね！（ち）

↑「近藤敏信さんスキなんです。ポヤはまだ…（埼玉県・中野純）」　何と、不心得者め、いますぐ購入すぐ購入！（く）

募集

イラスト大募集。CG、まとめ送りも大歓迎。詳しくは146ページ左下を参考にして、どんどん送ってね。

ミスターエロプレゼンツ

えっちなげーむじん

あん、もう、えっちー。…もー、いじめちゃうから♥

ふと見下ろすと、股間が張りつめている事実に激突する、リビドーの下僕達よ待たせたな。ミスターエロだ。独りぼっちのさみしさをここにぶつけて見ろ。…オレ様が「しっかり」と受け止めてやるぞ！

読 ミスター、真の男の過ごすべき年末年始ってどんな感じですか？　（東京都・マダムとデブ）

年末年始はぐったり疲れた心と体をぐっすりと休ませてやれ。ただしG行為しか能のない奴は続けてろ。でないと股間が破裂するぞ。

読 ダンナとマダデブさん。あなた方はどんなパンツの見え方にコーフンしますか？（千葉県・山椒魚）

俺様はもちろんフロントだな。色は白？　いーやブルマーだ。
悪戯ッ子の「風妖」達が
そっと残した、置きみやげ
恥じらうあなたの視線を避けて
私はとぼけて口笛吹くの…
…勢い余ってポエムまで作ったぞ。

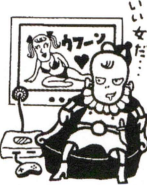
読 エロ様、中乳と下乳と脇乳とモロ乳、色々ありますがどれが好物ですか？　私は縛り乳のメイドさんがダントツです。（新潟県・笹川直恵）

胸は下乳、下半身はブルマー、縛り乳は拘束衣で十分だ。どうしてもというなら隣の欄に送れ！

読 早く僕の好きな貧乳ブームにならないかなあ。
（福岡県・風之音一心）

風之音、初めまして。真のエロは礼儀を好む。しかしお前の発言は頂けない。エロの道を志すなら、巨乳も貧乳も等しく愛せ。それでこそ、誇り高き真の「エロ」になれるぞ！

読 ミスエロよ。お前はまだ甘い。真の「エロ」とは動物のSEXでもあそこの熱くなる俺様のことだ。
（兵庫県・ダークエロ）

ダークよ。お前のは欲情だ。俺はケダモノでも愛することができる。まだまだダークなだけだな。精進せえよ。

今日から貴殿も我が同志
制服大征服

ちょっぴりHでファンシーが、ここのコーナーの採用条件だ。

制服を眺めていると、それだけで、2カ月間が経過してしまう赤犬の息子共と当の赤犬達よ。たっぷり待たせたな、ミスターエロだ。前回、告知まで打って俺様を辻斬りした「ばっしー嬢」だが、今回もここにはいない。なんと奴は疲れがたまって階段の上から下まで転げ落ちたのだ。まるで土手で遊んでいる小学生のようだったぞ。「イーモームーシーごーろごろ」幸い無事だったがな。「あーびっくりした」だとよ。頑丈なんだな。で、次回のお題目だが、ずばり「メイド服」。笹川！　ここを読んでたら送ってこい。待ってるぞ。

←（東京都・マダムとデブ）　ブルマーを描きながらも股間を描かずに下乳を描く。わははは、マダデブさすがわかっているな、嬉しいぞ。

←（北海道・長月あり乃）　臀部のアップ等、こびたハガキが多かった中での一品。ここに載るには、エロよりファンシーが必要だ

極東方面女性投稿促進委員会

フェミニンの館

あまりここ宛のハガキがないです。だからむりやり参加してもらっています。…よろしくね♡

こんにちわみなさん。ここは『げーむじん』にきらめく、ゲーちゃんとお姉さま達だけの憩いの花園です。…ちょっと誰！「ラフレシア」とかつぶやいてるのは？

（読）私はゲーくんを初めて見て、「悪魔くん」かと思いました。

（広島県・ヒナコ）

ヒナちゃん。つまり私が「悪魔ちゃん」だっていいたいのね？ ゲーちゃんお転婆なのよ。ちょっとこっちいらっしゃい。

（読）新連載「編集長ダメ日記」面白いです。ほんとにダメな人なんでしょうか。なにか脱力感がいい感じです。

（京都府・井垣紀子）

もちろんあれは作りです。本当の木村編集長は、ちっとも腹黒くない立派な人物なのよ。それにとっても優秀。何てったって、電話のプッシュボタンで計算ができるんだから。

（読）恋愛シミュレーションの質が上がると男どもの質が下がるのでヤダ！

（三重県・R.N）

うーん、R.Nちゃん。恋愛ゲームの質に関わらず、男の子ってみんな勘違いするものなのよ。好きな女の子の前で、すっぽんぽんになれば、何もかもうまくいくと思っているぐらいなんだから。そんなときにっこり笑って「粗末だね」これで丸く収まるわ。

（読）ゲーChanへ。風邪でせきが止まりません。こんな状態なのにハガキ書き続けている私って、やっぱりネジがゆるんでますか

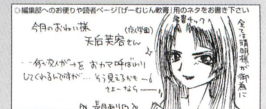
（青森県・天馬いさご）

うーん、そうねえ。やっぱりちょっとゆるんでるかしら。でも女の子はちょっとネジがゆるんでいるぐらいがかわいいわ。だからゲーちゃんいさごのネジを外してあげる♡

（読）『げーむじん軟膏』のゲーくんのコメントが面白い。

（愛知県・太田詠子）

ありがとー。ゲーちゃんしつけた甲斐があったわ。アデュー。

今号のおねい様

↑「魔人学園のデータ攻略はかなり助かりました（北海道・長月あり乃）」今月の攻略記事の数々はいかがでしたか？ ゲームはプレイするもの。どんどんチャレンジしてね。

↑（東京都・伊藤十希子） 上のスイッチくんはずいぶん怯えているけど、このあとどうなるのかしら？ そう考えるとよけいどきどきしてくる一品。みんなも送ってね。

募集 『今号のおねい様』ではこれからも、落書きチックなイラストを募集します。アンケート葉書か、それと同じサイズで、自由に書き込んじゃって下さい。もちろん、ゲーちゃん宛のお便りも大募集。相談、占い、何でも引き受けますよう♡

投稿マニアいらっしゃい！

大激戦！ トップ独走の「月子」嬢に迫る勢いの「マダムとデブ」と「風之音一心」。このまま嬢が逃げ切るのか…。どうする？ 「40点」迄にして様子を見る？（うそうそ）

2、3位にもなんか考えますね！

ほえほえー。ゲーくんだよー。みんななすびを見習えー。

（読）イラストが文字投稿の倍の点数ってのはきついです。

（東京都・マダムとデブ）

そんなこと言ってマダムとデブ、今号「10」点も稼いだじゃない。『落書きMUSEUM』『今号の風之音一心』『未来型発想研究所』などなど、絵心がなくても、アイデアを丁寧に描くと2点もらえるコーナーを突けば、みんなも一気に高得点。3点の特別投稿『レシートKING』と『批評DEうひょー』も積極的に狙おう！

（読）僕のポイントは「8月号・1点、10月号・1点、12月号・5点、合計7点だと思うんですけど」

（奈良県・横山潤）

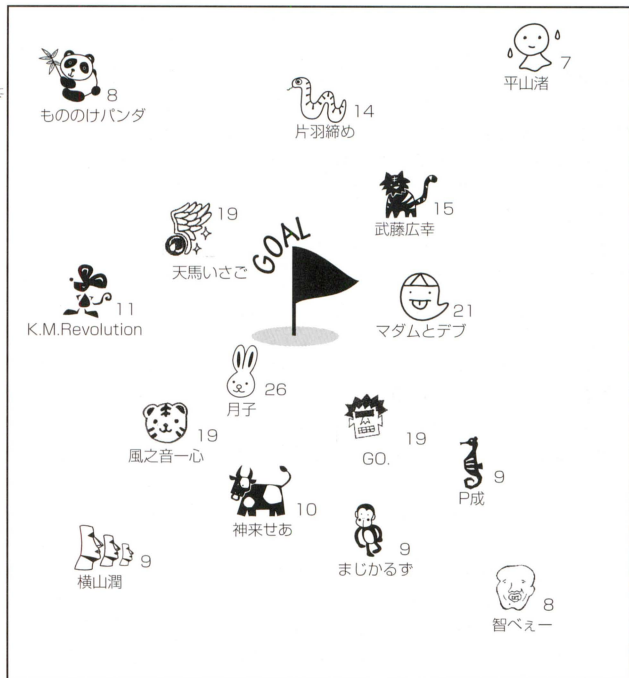
ごめんなさーい、早速訂正。みんなも疑問がある人は潤くんや、『げーむじんのすみっこ♡』↓のもののけパンダのように連絡してきて。修正させてもらいます。

→のイラスト、何人か変わりました。ここで注意。3×3センチの大きさのイラストを描いてきたら差し替えるけど「3×3センチの大きさの紙」じゃなくて大丈夫だよ。もっと広い紙にその大きさで描いてね。

いよいよゴールが近づいてきたわね。ゲーちゃん、誰が優勝するのか楽しみ。とんでもない人が、いきなり25点ぐらい稼いで優勝したりしてね？（多分ないと思う）

じゃあねー。みんなのお便り待ってまーす。

【投稿マニア勢力図】

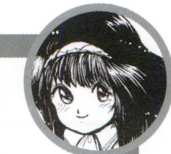
これまでの成績

順位	名前	点数	順位	名前	点数	順位	名前	点数
1位	月子	26点	6位	武藤広幸	15点	10位	マジカルズ	9点
2位	マダムとデブ	21点	7位	片羽絞め	14点		横山潤	9点
3位	風之音一心	19点	8位	K.M.Ervolotion	11点	13位	智べぇー	8点
	Go.	19点	9位	神来せあ	10点		もののけパンダ	8点
	天馬いさご	19点	10位	P成	9点	15位	平山渚	7点

げーむじんのすみっこ♡ なんだよ新システムって！ 10月号の「批評DEうひょーで、あんなに頑張ったのに1点かい？ 2点の差は大きいぞ！ やっぱゲーくんクビだな（神奈川県・もののけパンダ） 編：…そりゃそうだな。よし、ゲーくんに黙ってこっそり3点あげるよ。うしししししし。

新連載

山田玲司の魁！バーチャ攻略塾

TARGET：1 レイラ

ゲームでは、強い女のスタンダードか？（写真は『トゥームレイダー3』より）

「玲ちゃん、何か得意な攻略をやりましょうよ！」（編集）。
「じゃ、女」（玲ちゃん）。打ち合わせ30秒で始まったのがこれや！

ウィーッス！　恐怖の大王まであと６ヵ月。狂ってるネー、何もかも。そんな時代に「風水野球マンガ」とか、これまた狂ったもん描いて生きながらえてる、90年代の元恋愛裏技マニュアル研究家の山田玲司です、グラッチェ！

そんなこんなでマトモにがんばっても、どーにもならないばかりか、理想までイメージできなくなった日本人と日本文化の中で、「何がゲームだ！とか、外へ出ろ！」とか言うのもいいかげんイヤになってきたので、ここはもう、この狂った世界で遊ぶのもいいか、というわけで、今回からはもう、クラスの女とかOLとかほっといて、ある意味、今の若者にもっとも近い女、ゲームキャラ（男でもいいぞ！）をいかにしたら攻略できるかを考察してみよう。つまり、ゲームの中の人間が、ポンと現実に現れたら（こんなマンガが多いけど）、どういう作戦をもってすれば落とせるか？　ってことをバーチャルしてみようかって企画だよな？　ボス木村。

ちょっと考えたんだが、キャラクターってのは、マンガもゲームも、クリエイターが頭の中で作った人格なわけだろ？　ってことは、これまた恐ろしいことに、ある意味、作者の妄想を分析することにもなるわけで、これはけっこうキツイかもね。

クリエイターは、長い事、そういう妄想を作品にして、数々の女や男を、さも「現実にいそうなモノ」に変えるため格闘してくると、人生体験を積むことによって、同じ18歳の少女を描くのでも、どんどん変わっていくことがわかるし、うまくいけば、リアルで深みのある人間を描けるよね。逆に、体験や思考を重ねないで年ばっか重ねていくクリエイターは、若き日にリビドーから妄想の少女を生き生きと描いていたとしても、やがて感性が枯れて…って、もういいか。

とにかく、作り手の分析も含めて、今回からゲームキャラの人格別攻略をかますぞっ！　こらっ公共事業で景気回復？　ふざけんな！　商品券２万円で働け、自・公！　議員の平均年齢は40歳に決めるーっ！

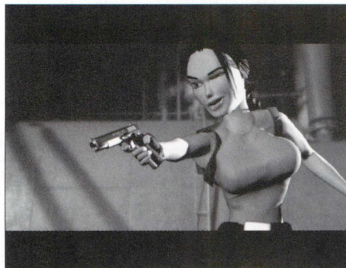
てなわけで、今回のターゲットは、『トゥームレイダーシリーズ』の「レイラ」でちゅ！

なんで「レイラ」かというと、昔は「ちょっとか弱げな女」ってのが、ドーテー心をくすぐってた時代（80年代中期）ってのがあって、キクチモモコに代表される「あれ」ね。最近だとワクイとか、もっと最近だとスズキアミとかか？

まあ、そういうのが常に人気の上位をキープしていたんだけど、どーもこのところ、レイラ系のタフな女のイメージが上位にきてる気がするのだ。疲れ切った男たちはもう女たちにすべてを委ねたいってことなのかねえ…。しかも、母性だけでなく男性的な部分をも含めてだ。うーん、「メス化する自然」。いよいよだな。恐怖の大王…ってカンジか？　これは日本だと、エスミとかだよな（人気あるよねえ）。

この作品のクリエイターは多分「ハリウッドのタフな美女」を目指して作ったんだろうな。なんたってあっちは、レイラばっかりだ。シガニーを筆頭にGIジェーンまで、デミにウィノナにシャロンにムーラン（？）、うーん、強いねアメリカ（でもなぜ、すぐ坊主？）。

こーやって考えていくと、この手の女を攻略するには、まともにいったらブルース・ウィリスになって、ランニングシャツ１枚で血だらけになりながら「いっしょにフロリダで暮らそう」なんつって、キノコ雲バックにキスとかしないとムリだ！　とかおおよそ、げーむじんからかけ離れた世界にぶっとんでいくので、やはりこれは逆にタケダシンジに学んだ方がいいかもな。

思えばここ最近のフェミニブーム（女みたい男）は、彼あたりから始まってる気がするんだよな。もちろん、70年代のミカワ兄きから、80年代の本田ヤスアキ（知らないよね）、そして90年代のタケダからシャズナ、ＴＭまでの流れは、何かこう、「キワモノが主流に！」ってカンジもするし、まさに「メス化する自然」の流れって気もする。もちろん本物のメスどもも、おもいっきりメス化して、スカートはミニが当たり前、パンツ見えて当たり前、３万なら脱ぐとか、ムネの谷間だけで生き抜くコンビとか、もうメスまっさかり！

だが、みんながメスになったら、誰がオスやんの？　ってんで、男の中のオスがいなくて、マツダユーサクは、神！みたいなことになってるわけだ。ソリマチ、カネシロじゃ弱いからねえ（男はホレない男だもんな）。横山のヤッさんも勝新オヤジもいっちゃったしねえ…。

そんでもってオスは女の中から出てくるってわけだ。「レイラ」は象徴的だよな。

待てよ、ってことは彼女を攻略するってことは「レイラに抱かれたい」ってスタンスでメスになりゃいいのか？　かわいくして甘え倒して、相手の自由は絶対のモノとして、耐えてりゃいいのか？　オーイエー！　コレハ日本ノカワイイ新妻デスネー。「ピーターパンシンドローム」とかいってた昔がなつかしいねー。もはや男は、新妻になれの時代か？

えっ、そんなわけないって。

うーん、恐怖の大王まで６カ月…、ではまた。

注）トゥームレイダーシリーズは、『3』から全世界的に主人公の名がレイラからララに統一されます。

やまだれいじ。マンガ家。66年、東京生まれ。代表作は『B バージン』、『ドルフィン・ブレイン』他。現在「ヤングサンデー」で、異色の野球マンガ『アガペイズ』連載中。【只今攻略中】そんなもん、見たこともない名作を作りながらも人生をハッピーにすごす方法を、日々攻略している。（山田）

TokeNeko&ShimaNeko Presents

ねこねこコンビがおくるゲームのヨロコビ

隔月刊

げーむねこ Game Neko

Even you would enjoy these games.

おせちもいいけどゲームもね♪

第2回 ねこねこグルメみち

Tomoyuki Hujinami
藤浪智之
Ryou Sasaki
佐々木亮

登場猫物紹介

藤浪智之(とけねこ)
字書き担当。去年は『だんじょん商店会』に明け暮れた1年でした。今年もいいことが続くとよいですのう。

佐々木亮(しまねこ)
絵描き担当。今年の抱負は『だんじょん商店会』をもっとたくさんの人に遊んでもらうこと&その他ひみつ。

不思議のダンジョンシリーズ

1作目『トルネコの大冒険』と2作目『風来のシレン』。"満腹度"というパラメータを導入し、飢える→HP減る→死亡、という実にシビアな方程式を打ち立てたゲーム。食べることがすなわち生死と直結しているため、雑草を食べて細々と命をつなぐとか、腐った食物でもあえて食べるとか、ゲームをプレイしていても、そんな思い出が多い。満腹度0でHPを削りながら歩き、HP残り1のときにオニギリを拾ったときの気持ちは、いまでも忘れられません。

■不思議のダンジョン2　風来のシレン
■SFC■チュンソフト

くさったパンも うまいぞうううう
ひえええ
ふふふ
空腹が死に直結する 苛酷な世界を ゲームで体験した人は 多かろう！
のっけから ヘビーな話ですが 考えさせられますねえ
それはハラがへると死ぬ！ 人は生きとし生けるもの すべてに定められた 運命なのじゃ
空腹は最高の 調味料だとは いいますけれど・・・・・
やっぱり 大きなパンは うまかった！
大きなおにぎりも うまかったの〜
でもなんとゆーか もーちょっとこう・・・・・
そんなキミには これでどうかね
わあお肉！
ごちそうですね〜
なあに PS／SFC 『ダンジョンマスター』の 世界では ポピュラーなごちそうじゃよ
ワーム（出現レベル4）
お肉はいいです PSソフト 『どきどきポヤッチオ』 のパンを食べます
うまそうじゃのう わしにも1個・・・
いちごマフィン
だめ！ そっちは配達用
・・・この いつものって 何じゃ？
ルフィーちゃんの 好物の おまめパイと
チェインちゃんの 好物の カリコリ棒です〜
すでに お得意様が おるとは なまいきな・・・
えっへん！ 配達は まかせてよ〜
バッドED（？）だったけどね
なぬ？
ハンナ アンズマフィン
チェイン いつもの
マリン おさかなパイ
ランディ カリコリラズベリー
シーラ チョコクロワッサン
ポール カリコリラッキー
ロンじい
ルフィー いつもの
リーナ マフィン
いつのまに
これみてみて 私が書き写した 配達メモ〜
特集のとき〜 前号ポヤッチオ あと塩イースト・・・？
○形さん その節は ありがと
パン屋さんか・・・・・ なんかいい匂いが してくる感じで いいものじゃのう
昼間に 西武線の 池袋駅を 下りると いつも いい匂いが するんじゃよ〜
焼き菓子系でいうと MD『タントアール』で遊んだ パズルの中のクッキーも 妙においしそうでしたね！
地下の 焼きたて ミニクロワッサン 見ましたが どうかな〜
うっとり
パズルゲームか・・・・・ ところで そりゃ何かな？
あ、これ ブロックみたい だけど キャンディなの びっくりでしょー
ほほう
このあいだ 輸入雑貨の お店で見つけたの〜！
くみたてて あそべるの
粉っぽい けど・・・
←さんじゅん商店の・・・・・アイテムとファルルです。

ダンジョンマスター

SFCをはじめ多数移植されている、PCゲームの3Dダンジョン探検もの。すべてリアルタイムで、ダンジョン内に落ちてるものを拾えたり投げられたりするのが特徴。泉があれば汲んで水を確保し、モンスターを倒したら肉になるので食い、というプリミティブな冒険が展開される。
（■SFC■ビクター音楽産業）

バロック

いわゆるローグタイプ（ダンジョン自動生成型）3Dダンジョン RPG。陰鬱とした不可解な世界観。登場人物の台詞やアイテムなども、不可思議なセンスで統一されている。『体液骨』というのは、かじると自分から体液がもれるアイテム（ほかにペナルティはないため、基本的に回復アイテムとなる）。固い骨をかじると"歯が折れ"てダメージを受けるが、それが後で回復するということは歯が生えてくるということなのか……とかいうことを考えつつ、悪い夢のなかのような迷宮をさまよう感覚が、個人的には好きだったりします。
（■SS■スティング／ESP）

どきどきポヤッチオ

本誌6号でも特集された"アクティブコミュニケーションゲーム"。プレイヤーのお仕事が、パン配達や材料の買出しだったりするわけですが、森のなかにキノコや木の実が生えていて、それを採ってポケットにつめたりすることができて楽しい。毎日、夕食の時間までに家に帰らなければならないのもこのゲームならでは。夕暮れのなか家路に急ぐ途中、村の人々とすれちがい、手早く挨拶する……というシーンが生まれるのが、個人的には、とても好きなところです。

■どきどきポヤッチオ
■PS■キングレコード

TokeNeko&ShimaNeko Presents

パズルゲームにでてくる食べ物も、かなりおいしそうなものが多いんですよね
うっとり
SFC/アーケードの『マジカルドロップ』とかMD/アーケードの『ぷよぷよ』とか……
ちょい待たれい
ぷよは食べ物ではないんでないかね?
ファンネル?
やーでもグミキャンディが本当に発売された時には感動しました〜

もりもり
アーケードゲームでといえば『パロディウス』のお菓子の面もうまそうじゃったのう
もり もり
モアイの面も、ドーナツ型のレーザーがイカのリング揚げに見えました〜
見えんわい

『フェアリーランドストーリー』は古いゲームじゃが、自キャラが魔法使いの女の子で、
敵を魔法でケーキにしてから落としてつぶして倒す、というのがあるのじゃが知っとるかね?
それはちょっと……
じつはアーケードは格ゲーブーム前後からなのです……

じゃあ『ファイナルファイト』くらいならわかるじゃろ
あ、はい土管の中から缶コーラが出てきたり……
敵のかんだガムを拾い食いできたりするのじゃよー
HPがちょこっと回復な
にゅ〜
いやあああああ

どーしてそういうヤな方向に行きますか……
ふふふ、PSの『バロック』は敵の肉とかじ臓とか食って体液滑バリッで歯ボロボロしりから体液ボタボターで
どくんどくん
しっしっ
おまけに猫背刑具でニャーじゃよ
オススメ!
なにが
ひゅるり
……
…旅に出たい…
そうね…たとえばファンタジ〜な世界がいいわ
たしかそのうえいちいちちゃんとお皿にのっていたような…。
同じファイナルファイト系でも『ナイツオブラウンド』ではケーキからローストチキンやらぜーいやたらとゴージャスだったもの

SFCで遊んだ『テイルズオブファンタジア』ハーブとか出てきて好みだったな〜
ちゃんちゃん
ハーブ好きなんです
バサバサ
食べ物もたくさん出てきたのう…
イエローケーキとか……
ガタガタ
いきなりそれちがう
そういえば
フードサックシステムは、PSに移植されたとき変更になったそうですね
『この食料アイテムは腹もちがいい!』みたいなのもなかなか楽しかったぞい
それはそうと
うめこみすぎじゃよー
このまんがもか…
『テイルズ』やPSソフト『ポポロクロイス物語』など食べ物や食べ物のある風景がおいしそうなゲームはよいのう

■ポポロクロイス物語
■PS■SCE

ポポロクロイス物語

新作『ポポローグ』が出たり、TVアニメが放映中など話題のポポロですが、ぜひとも元の『ポポロクロイス物語』をプレイしていただきたい!（ベスト版も出てますし）お城の食堂や厨房、村のパン焼き小屋、魔法使いの研究所、汚れた四畳半（笑）などまで、丁寧なドット絵で描かれており、そこにいる人々も、じつに生き生きとしています。ストーリーや戦闘システムもいいですが、なにより“いろんな風景の場所を旅する喜び”が感じられるRPGです。

テイルズ・オブ・ファンタジア

鳥が飛び、木の葉が舞い、池には魚が泳ぐ……といった風景まで丁寧に描き込まれたRPGで、わしらのお気に入りの1作。SFC版では、フードサックに食べ物アイテムを入れておくと、歩いているうちにHPが自動回復するというシステムがありました。しかも、何種類も食べ物があり、それぞれグラフィックがあったりします。荷物のなかに食べ物をいれる、ピクニックや旅行感覚も味わえる、好きなシステムでした。

（■SFC■PS■ナムコ）

マザー2　ギーグの逆襲

前回も紹介しました、わしらの大好きな1本。このRPG、食べ物にからんだ部分も色々楽しい仕掛けがありまして、食べ物アイテムが充実しています。たとえばトッピング。コショウや砂糖などの調味料を持っていると、食べ物アイテムを食べるとき“自動的に”トッピングされます。うまい組み合わせだと回復率があがりますが、ヘンな組み合わせ（プリンにケチャップとか）だとロクに回復しないことになるわけですね。それからピザ宅配。電話でピザを注文すると時間差で、ピザ（HP回

復アイテム)が届けられます。届くのがすぐではないところがミソで、うまくいけば、ちょうど回復アイテムが欲しいタイミングにピザ屋が登場となるのですが……。それにしても、沼地もジャングルもいとわずに宅配にくるピザ屋さんに、わしらは感銘をおぼえたものです。ほかにも『はえみつ』というキモチ悪い食品が登場したり、タマゴを買って持ち歩いているとヒヨコがかえり、やがてニワトリになったりとか、やっぱり面白いRPGでした。
(SFC、任天堂)

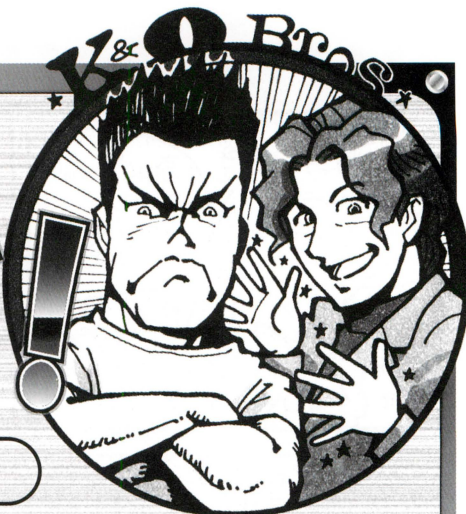
『だんじょん商店会』と食べ物

さて、そんなわしらがつくった『だんじょん商店会』。いままで自分たちがプレイしてきたＲＰＧでも、おいしそうな食べ物が出てくるものが好きだったので、このへんはこだわりました。うまそうな感じが出ているとよいのですが。あとこれは、お店をやるゲームなので、プレイヤーの人が「食べ物屋さん」をできるような感じにしたかったというのもあります。……というワケで、みなさんも、パン屋さんやお菓子屋さん、肉屋さん気分などを味わっていただけると、うれしいところです。食べ物をもとめて店をおとずれる人や、甘い物好き、食材をさがす酒場の主人なんかもお客さんのなかにいますしね。あとは「鍋」。「魔女の大鍋」をはじめ、このゲームは、鍋が重要な要素となっていますが、アイテム面でもこれほど鍋にこだわったＲＰＧはないでしょう!(笑)なんと、「鍋」メインのシナリオなんかもありますので、この寒い季節、お鍋をつつきつつ楽しんでみてくだされ(シメは雑炊で)。

■だんじょん商店会〜伝説の剣はじめました〜
■PS■講談社

K&O Bros.編 独断的電遊美探求 ゲーム快楽のツボ!

第7回 パズルゲームの巻

次世代機戦争のはざまで、変質するパズルゲーム！　落ちモノは飽和状態、3Dパズルは話題先行…混迷するパズルに、はたして輝かしい未来は残されているのか!?　K&Oがここに占う！

■K&O Bros.　笠井修・大崎悌造
ゲーム草創期よりギョーカイを跳梁跋扈しつづけている親爺ゲーマー２人組。
現在、「週刊少年チャンピオン」誌上にて、歯に衣着せぬホンネのゲームレビュー記事を連載中。

落ちモノと3Dパズルだけが突出したパズルゲーの実態は、はたして正道か？

K(笠井修)「今回のテーマはパズルゲーか…前回のRPGと違って、O氏のゲキレツな悪口攻撃を聞かなくて済みそうなんで、少しほっとしてるんだけどね、ははは」

O(大崎悌造)「なんつーウシロムキな発言だ！　だいたい、このジャンルに関しては、てめー自らパソゲーで『ハメるとモンスター』ってシリーズのゲームを出してる企画者の立場なんだろうが！　今回はきっちり、責任もって発言する義務があるんだぞ、わかってんのか？」

K「きゃー！　なんで最初からウチワのネタをバラすのよ…ま、まあそのへんは、別のコラムでフォローするとして…特にここ最近、パズルってジャンルを見てると、どうも純粋なパズル要素より、アクション性を重視したゲームが主流になりつつあるよーだ、って気がしてくるのよね。ボクだけの感覚なのかな？」

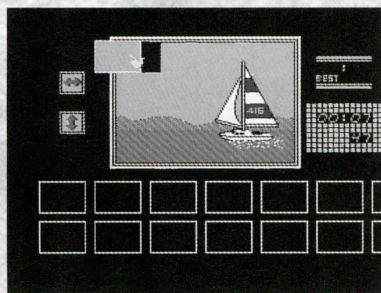
O「うーむ、あながちそうとも言えんな。いい例が『I.Q.』とか『XI(サイ)』だろ。3Dアクションパズル、ってえコンセプトで、ついでにCMをドカドカ垂れ流すと、あーいうゲームでも数十万本のヒットになっちまうじゃねーか。Kが期待してる〈パズルゲーの復権〉てのをバッチシ満足させてくれたし、言うことナシだろ」

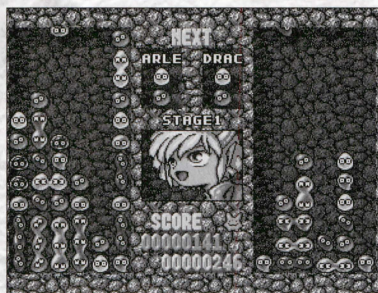
K「うわー、めちゃくちゃ皮肉！　ま、たしかにSCEさんの功績は認めるけど、一方で純粋にパズル、って観点からすれば、ことコンシューマに絞って考えると、衰退しつつあることは認めざるを得ないよーな気がするな」

O「ま、元をたどって考えれば、GBで対戦型『テトリス』が大ブレイクしたあたりから落ちモノに代表されるアクションパズルこそが、パズルゲーの本道みたいな見方をされるようになったんだろうな。でもよ、別に落ちモノゲーの大流行それ自体が、パズルゲーを歪めてしまった、なんて風にはオレは考えんぞ。まあ似たような類似商品がワンサカ出たのも確かだが、少なくともパズルのコーフンってやつを呼び起こす、起爆剤になったことも認めるからな」

K「そりゃボクだって同じだよ。同じ落ちモノでも、連鎖の楽しさを追求した『ぷよぷよ』シリーズとか、任天堂の秀作『パネルでポン！』とか…あるいは耐久レース感覚と落ちモノを合体させた異色作『ピキーニャ！』とか…バリエーションがワンサカ花開いたのも確かだからね。ただ、落ちモノアクション的な快楽が、パズルというジャンルの持つ可能性の幅をせばめるのでは…って気分は、どうしても残るんだよね」

ゲーム史に残る？名作パズル Part.1 黎明期編

『きね子』

↑87年5月、ファミコンディスクシステムソフトとしてアイレムから登場した、驚愕の「動体パズル」。パズルピース中に描かれた絵がスクロールし、解けそうで解けないイライラと興奮がタマラナイ秀作であった。まさにアイデアパズルの至宝。

『ぷよぷよ』

↑言わずと知れた落ちモノ名作シリーズ。コンシューマ初登場は、91年10月のファミコンディスク版。その後、幾多のバージョンアップを重ねられたのは周知の事実だが、どういうワケか、その度に本来のオモシロサが損なわれたような気が…。

『倉庫番』

↑いまや伝説となった、詰めモノパズルのスタンダード。コンシューマ初登場は89年のゲームボーイ版から。現在、プレイステーションソフトとして、伊藤忠商事より『〜ベーシック』シリーズが２本、リリースされている。

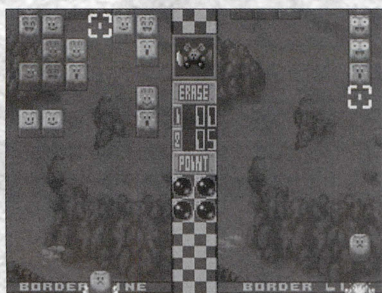
パズル究極の快楽を追うと「バンドルソフト」にたどりつく！

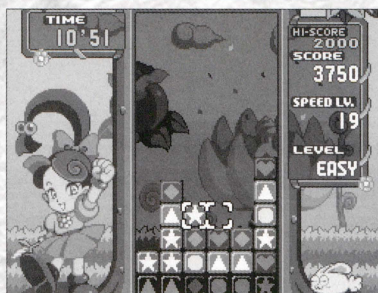
O「うーむ、何だか話がリクツっぽくなってきたな。じゃあ逆に、アクション要素以外のポイントで、パズルの魅力を見せつけてくれたソフトっつうと、何になるんだ？」
K「そっちに話が振られると、おキマリの昔話になっちゃうんだけどねー。例えば動体パズル、っていうコンピュータゲームならではの企画をブチ上げてくれた『きね子』とか、往年の名作パズル『倉庫番』とか、あるいは純粋に与えられたテーマを解く、っていうカイカンを与えてくれた『上海』とか『鮫亀』、ってトコロがボクのオススメになるかな」
O「何だよそりゃ！　ロコツに一時代前の定番ばっかしじゃねえか！　だいいち『きね子』なんつったら、ファミコンディスクシステム時代の作品だぞ」
K「だって好きなんだモン、しょーがないじゃないか…ブツブツ」
O「ただ何だな、Kの好みっつーか、パズルに対する考え方はわかったよ。よーするに、現実逃避に最適、ってアプローチでパズルの快楽を考えてる、ってコトなんだろ？」
K「し、失礼な！　どーいう根拠なのよ？」
O「だってそうだろ。Kの好みのパズルって、パソコン買ったら一緒にくっついてくるバンドルソフトと指向性は一緒だろうが。良く言えばアタマが煮詰まったとき、ちょっと気分転換に遊ぶのに最適な思考型パズル、ってヤツだ。もっとも、ハタで見てたら、オメーは『ソリティア』で5時間はハマり狂ってるけどな」
K「い、痛いトコロを…」
O「ま、パズルゲーの基本を考えたら、そっちの方向に快楽を見いだす、ってのも決して間違ってはいないよ。ただ、コンシューマ市場のことを考えたら、現段階ではそのへんが主流になる、ってのは考えづらいだろーな」
K「まあね。そーいや以前、鳴り物入りでスーファミに移植された『鮫亀』も、思ったほどのヒットを飛ばせなかったよーだし」
O「よーするに、派手なグラフィックとか3Dの描画機能で引きつけよう、って戦略が中心になってる今の次世代機市場で、マシン自体のパフォーマンスが低かった時代の〈アイデアで勝負！〉的パズルが中心になれるはずもないわな」
K「そりゃわかってるって！　ボクだって、今後のパズルゲーが、昔に戻るべきだ…なんて考えているワケじゃない。それに、落ちモノ的アクション性がどーのこーの、って言ったけど、アクション要素を、パズルの中に取り込むことそれ自体に違和感を覚えているわけでもないんだよ。むしろ、パズルアクションっていうジャンルがあるとしたら、昔は大隆盛を誇ってたのに、最近のゲームでは取りこぼしているアイデアがワンサカあって…快楽を追求する、って点から言えば、あまりにもったいないんじゃないの？　って主張をしたかったのよ」

良質アクションパズルが、ほぼ絶滅してしまったのはナゼか！

O「パズルオタクKの本領発揮っ、て感じになってきたな。じゃ、最近では取りこぼしてるってのは、具体的に、どーいうポイントなんだ？」
K「ポイント、って聞かれると…困っちゃうんだけど…例えばタイトルで挙げると、往年の名作『ソロモンの鍵』とか、ファミコン時代の『ロードランナー』なんかのノリだね。同じアクションというコンセプトでも、なにせ描画能力に限界があるから、その分ステージにおけるパズル要素の使い方にはコダワリまくってた。で、操作感覚もまた、絶妙にパズルとシンクロしてたワケ」
O「ちょっと待て。いくらなんでも『ソロモンの鍵』をパズル、って言い切るのは、ちと無理があるんじゃねーのか？」
K「まあ、ジャンルって狭いククリでは多少無理があるかも知れないけど、あーいう作品こそ、パズルの真髄を見事に表現していた、って思うのよね。よーするに、ステージ構成にせよこちらの操作にせよ、きっちり限定条件を付けて、あとはそのルールの中で、ゲームデザイナーが仕掛けたワナを解き明かしていく、っていう」
O「うーん、少なくとも『XI（サイ）』あたりからパズルを始めたユーザーだったら、まず理解できないコンセプトだわな。ただ、最近のゲームが陥りつつあるグラフィック偏重、って傾向に対するカウンターではあるな」
K「そう。ボクが最近、つくづく実感する点でもあるのよ。次世代機にゲームが移行してから、とにかく3Dとかグラフィックに凝りまくるし、その分手間もメチャクチャかかってるでしょ。するとそれ以外の部分…例えば、パズル的要素なんかまで練り込む余裕はなくなってしまうの。だから、本来だと良質なパズルアクションになるはずの作品も、結局ドラマシーンを加えてムービー演出なんかでお茶を濁して、別ジャンルにラベルを変えて出すことになるのね。例えば〈アクションRPG〉なんて感じでね」
O「お！　またぞろ例のメーカー攻撃モードに入ったか？」
K「あ、いやいや、また口が滑っちゃった。ただ、落ちモノや3D型立体パズル、なんてジャンルは今後も生き延びるにしても、良質なパズル的要素を持ったゲームの将来には、やっぱ危機感を強く感じるのよね」

ゲーム史に残る？名作パズル Part.2 近年編

『ドラッキーのパズルツアー'94』

↑94年10月、イマジニアズームより発売された縦スクロール型落ちモノパズル。ひたすら降ってくるパズル塊に、パズル弾をブチ当てて消すワイルドさは出色だった。ちなみに、最終ボス「よしおクン」は脱力感バツグンの秀逸キャラである。

『パネルでポン』

↑95年10月、スーパーファミコンに登場した秀作落ちモノパネルゲーム。老舗の任天堂が作れば、落ちモノもここまで遊べる！　という貫禄を見せつけた完成度であった。ちなみにKは途中、興奮のあまりカセットを破壊した経験アリ。

『ピキーニャ！』

↑97年1月、アスキーからスーファミ版でデビューした異色落ちモノ。特に、落ちモノパズルを消しながら燃料をゲットし、耐久レースを走る…というブッ飛んだ分裂コンセプトは秀逸であった。現在PS版で『〜エクセレンテ』も発売中。

パズルの復興をもたらすものは「PDA」の持つ不自由さ、か！

O「なんか話が純粋なパズルゲーから、パズルアクションの方にまで飛んじまったよーだな。けど実際、落ちモノについては、対戦を含めてそろそろユーザーの側も飽和状態になってるようだし、連鎖の醍醐味もインフレを起こしてる。で、3Dパズルに関しては、話題先行でゲーム性の面ではまだ熟成してない。アクションパズルは次世代機ではじっくり開発する環境がない…なーんて考えていくと、パズルゲーの今後将来って、めちゃくちゃクラいものになっちまうんじゃねーか？」

K「ま、そうめちゃくちゃ悲観したモノでもないと思うけどね。例えば少し前、アーケードで出た『ダンシングアイズ』なんて、結構ボクに3Dでパズルをする、っていう意義と可能性を感じさせてくれたし」

O「ちょっと待てい！　あれって昔の『QIX』をアレンジしたみてーな陣取りパズルだけど、よーするに目的は、3Dねーちゃんの衣装を、はぎ取っていく脱衣モノだろーが！　偉そうなことヌカして、結局てめーの意義とやらは、下半身のボンノーを満足させるコトなのかよ？」

K「い、いやまあ…ははは。けど、3Dだから楽しめるコンセプト、ってのはバッチリでしょ。あれってコンシューマに移植されないのね、本当にザンネンだなー」

O「…あきれてモノが言えんわ。だがまあ将来の可能性、って意味では、グラフィック偏重とはまったく逆の点で、オレ様にも1つ、思い当たるコンセプトがあるんだよな」

K「って言うと…ナニ？」

O「つまり、PSのPDAとか、ドリームキャストでいうグラフィックメモリ…よーするに、携帯ゲーム市場だな。それにゲームボーイにしても、カラー化したあと、しぶとく生き残ってるだろ。ああいうグラフィックもサウンドも限定されまくったハードでは、パズル的なゲームがバッチリ合うと思わないか？」

K「なるほどね！たしかにゲーム内ゲーム的なコンセプトで、外へ持ち出すコトを考えたら、なにも〈キャラ育てゲー〉みたいな遊びだけに使用目的を限定することはないもんね。むしろ、少ないマトリックスを最大限に生かした、パズルを実現させることも可能なワケだ」

O「そーいうことだ。問題は、そのあたりにチャレンジするゲーム企画者やプログラマーが出現するかどうか、なんだけどな。けどKよ、ゲームなんて元々、1人のバカがてめーの好きなように遊びを考えついて、勝手に1人でプログラムして絵をつけて…ってところから始まったワケだろ。今じゃ大人数でないとゲームは開発できねー、なんて面倒くさい状況になってるけど、ことパズルってジャンルで考えたら、ひょっとすると、こーいうトコロから天才的な才能を発揮するヤツが出現するかもしれねーぞ」

K「それはありうるし、ゼヒ期待したいね。まあ、欲を言えば、逆に3Dというめちゃくちゃ厄介な表現形態を使って、バリバリのアクションパズルにチャレンジする、って会社が出現することにも、一抹の期待を残しておきたいな。やっぱし、2D表現ではできなかったコーフンを実現させるジャンルとして、パズルほど最適なものはないんだから」

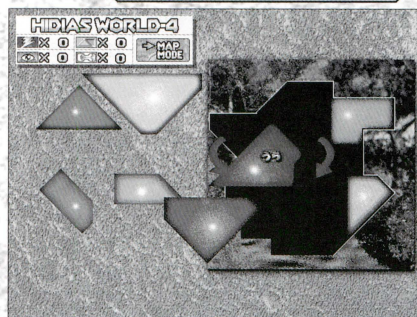
O「って言えば聞こえはいいけど、よーするにてめー、しょうこりもなく『ダンシングアイズ』をコンシューマに移植しろ、って主張してるんじゃないだろーな、え、おい！」

K「いやー、だからその可能性も含めてさ」

O「…ま、この際、色ボケ中年オヤヂのたわごとは無視するとして、今後パズルゲーが新たに蘇る可能性が、実は次世代機にくっついたPDAの不自由さにあり！　ってポイントには、重要な意味があるよーだな」

ちょっとPR Kのデザインしたパソゲーを紹介しよう

恥ずかしながら、ワタクシKもパズルゲーをリリースしているのだ。名付けて『ハメるとモンスター』(略称はめモン、発売元：エバ プラニングオフィス)。封印されたモンスターたちを、パズルを組み合わせて解放していく、というコンセプトで、実は11月末に第2作をさりげなく発売したばっかし(Win/macハイブリッド版)。パソコンショップ等で見かけたら、迷わずゲット…すると…まあそこそこ後悔させないとは思うぞ。うーむ、自己PRとゆーのは恥ずかしいものよ…。

『ハメるとモンスター』

© Eba planning Office 1998

K&Oが選んだ オールタイム パズルゲームベストセレクション

タイトル	データ	コメント
ソロモンの鍵	●1986年7月30日発売 ●ファミコン用カセット ●テクモ ●4900円	テクモ全盛期に登場した、伝説的な作品。アクションとパズルという、ともすれば対立する2つの要素を、ここまで上手に融合させた作品は、他に例を見ない。純思考型パズルでは味わえない指先と頭脳の興奮は、まさに絶品である。
オリビアのミステリー	●1994年2月4日発売 ●スーパーファミコン用カセット ●アルトロン ●9800円	コンセプト的には『きね子』を継承する正統派動体パズル…なのだが、なにせ物語のコンセプトが見事にブッ飛んでいる。パズルを解いて物語を進めるうち、感じる「不可思議な感動」は、空前にして絶後、と言い切っても良い。
上海	●1987年12月4日発売 ●ファミコン用カセット ●サンソフト ●5300円	よーするに、雀牌を使った神経衰弱なわけである。だが、神経衰弱を3Dで組み上げるというアイデアは、誰もが思いつきそうで思いつかないものだろう。飽くなき自分への挑戦（要するに歯止めが利かない）を掻き立てられる作品であった。
ダンシングアイズ	●1996年稼動開始 ●アーケードゲーム ●ナムコ	ココにアーケードゲームを入れるのは反則かも知れないが「3D陣取り＆セクシーな目標達成」という、2つのアイデアを見事に達成したパズル、という意味で入れておきたい。コンシューマ移植の可能性がほとんどナイのは惜しまれる。
チャンピオンシップロードランナー	●1985年4月17日発売 ●ファミコン用カセット ●ハドソン ●4900円	ブローダーバンドの名作シリーズ中、最高傑作ともいえる逸品。とにかく解くのが至難の業！　難易度の高さに比例して、ステージクリアの快感も最高であった。1ゲームに数カ月費やすことが可能だった、古き良き時代の遺物、なのか？

げーむじん 読者プレゼント February 1999

1 レガイア伝説

(SCE提供)

ハイパーアーツが超キモチいい！ 大ヒットソフトを3名様に。

3名様

2 サンパギータ

(SCE提供)

「やるドラ」シリーズ第3弾。士郎正宗がキャラデザインを担当。

3名様

3 カクテルハーモニー

(アストロール提供)

カクテルをつくる、今までにないシミュレーションゲーム。3名様。

3名様

4 ロックマンDUSH サウンドトラックCD

(カプコン提供)

ロックマンDUSHの元気な音楽が聞きたい方にプレゼント。

3名様

5 『ラングリッサー』カレンダー

(メサイア提供)

3名様

根強い人気の『ラングリッサー』シリーズ。今回は特製カレンダーを3名様に。

6 キッド5点セット

3名様

『バーチャコールS』『瑠璃色の雪』のクリアケースなど、豪華5点セットを3名様に。

(キッド提供)

7 『ユーラシアエクスプレス殺人事件』卓上カレンダー

(エニックス提供)

3名様

これはレア！ あの深田恭子も出ている卓上カレンダーを、たった3名様に。

8 『クールボーダーズ3』ステッカー

(ウエップシステム提供)

ウエップシステムから、『クールボーダーズ3』の特製ステッカーを、なんと50名様にプレゼント。

50名様

9 『幻想水滸伝Ⅱ』ポスター

(コナミ提供)

ショップでも見かけた『幻想水滸伝』の販促用ポスターを、コナミから3名様に！

3名様

10 カプコン2点セット

(カプコン提供)

これまたレア！ カプコンから、『ロックマンDASH』の袋とバンソーコーの2点セットで。

3名様

任天堂大辞典 第壱巻 発売のお知らせ

常に業界のトップランナーであり続ける任天堂のゲームに対するスタンスとビジョンを、多くの任天堂関係者インタビューによって解き明かし、また、その作品群の紹介から任天堂の歴史までも学べてしまう『任天堂大辞典』(CD-ROM WIN95,98などに対応。2枚組)が12月23日、(株)ソフトビジネス総合研究所より発売された。ゲームを文化的作品へと昇華させた同社の挑戦する精神に興味のある方は、買って損なし！

http://www.softbusiness.co.jp

情報開発本部情報開発部 宮本茂氏

←6本の貴重なインタビューだけでもファンには涙もの。定価3980円。

『ゼルダの伝説 時のオカリナ』オリジナルサウンドトラック告知&プレゼント

ポニーキャニオンより「NINTENDO64 Sound Series」第10弾、『ゼルダの伝説 時のオカリナ』オリジナルサウンドトラックが発売中。ゲーム中のBGMをすべて収録したファン必聴の1枚で、初回限定版には「時のオカリナ」のおまけ付き！今回発売を記念して時のオカリナ付きでCDを3名様にプレゼント！ アンケートの希望賞品欄【12】にCDと書いて応募してね。提供ポニーキャニオン。

↑オカリナはレアアイテムの決定版！ 曲に合わせて吹いてみよう。定価2427円。

『げーむじん』バックナンバーのお知らせ!!

【創刊号】大特集「僕らが『ときメモ』にハマった理由、特集「アイドルゲーム大全集」他

【4月号】大特集「バイオハザード2」進化する恐怖、藤島康介の「スキスキ！ゲームメカ」他

【6月号】大特集『サクラ対戦2』キメッ！の快感、藤島康介の「スキスキ！ゲームメカ」他

【8月号】大特集「ROBOTS DREAM」、「スキスキ！ゲームメカ」、「お宝フライヤー」、桑島法子 他

【10月号】大特集「GIRLS ON GAME」、藤島康介の「スキスキ！ゲームメカ」、桑島法子 他

【12月号】大特集『どきどきポヤッチオ』、藤島康介の「スキスキ！ゲームメカ」、桑島法子 他

※バックナンバーを御希望の方は、お近くの書店に申し込んで下さい。お急ぎの方は、電話03-3370-3061 ㈱ティーツー出版営業部まで、住所、氏名、電話番号、御希望のバックナンバーと冊数をお伝え下さい。代金引換でお送りいたします。ただし、手数料として315円と送料(地域によって異なります)が別途必要です(6、8月号は品切れ。2、4月号680円、10、12月号は580円)。

【10月号プレゼント当選者】＊数字は賞品番号です。①大阪府・朝日和徳、他2名 ②広島県・平川朋昌、他2名 ③遠藤祐史、他2名 ④香川県・和泉治、他2名 ⑤埼玉県・鈴木義明、他2名 ⑥広島県・岡崎新爾 ⑦愛知県・中村昌之、他3名 ⑧群馬県・木村徹、他1名 ⑨茨城県・太田滋、他1名 ⑩新潟県・岡崎和夫、他1名 ⑪宮城県・佐藤大輔、他3名 ⑫栃木県・大森和貴、他3名 ⑬大阪府・高森友博、他4名 ⑭神奈川県・佐々木拓海、他4名 ⑮栃木県・中田裕章、他4名 ■『To Heart』サイン色紙 東京都・青山明夫、北海道・宮田茂樹 ■スキメカテレカ 愛知県・宗像真治、青森県・浦賀正勝、埼玉県・萩原勇気、高知県・堺ミサ、熊本県・山路隆、他45名●前号で発表できず申し訳ありませんでした。＊12月号と2月号の当選者は4月号誌上で発表させていただきます。

げーむじん　2月号・読者アンケート

ハガキの表に、お名前・性別・年齢・職業・住所・電話番号を明記し、「編集部へのお便り」の欄には、本誌を読んだ感想やご意見などをお書き下さい。裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを、黒いペンではっきりと書き込んで下さい。プレゼント当選者の発表は4月号（3月3日発売）誌面で行います。

【1】下の項目の中から、面白かった記事とつまらなかった記事を、それぞれ3つ選んで下さい。また、その理由もお書き下さい。
①大特集　げーむじん的大攻略
(A)ドラゴンクエストモンスターズ
(B)ポポローグ
(C)クールボーダーズ3
(D)電車でGO!2
(E)R4 -RIDGE RACER TYPE 4-
(F)テイルズオブファンタジア
②大特集　Girls Game 大攻略　みつめてナイトR　大冒険編
③大特集　任天道場　宮本茂インタビュー
④大特集　任天道場　ゼルダの伝説　時のオカリナ
⑤連載　藤島康介のスキスキ！ゲームメカ
⑥連載　わらびー
⑦新連載　げーむじんじんじん番外編　拝啓クリエイター様
⑧連載　おみみの恋人：國府田マリ子
⑨特別企画　桑島法子スペシャル
⑩特別企画　お宝フライヤー4
⑪連載　ガンダム鬼
⑫連載　近藤敏信ののほほんゲーム制作日誌
⑬新連載　考察!! 水玉研究所
⑭連載　おしえて！To Heart
⑮連載　げーむじんのココロ
⑯連載　激キャラ
⑰新連載　山田玲司の魁！バーチャ攻略塾
⑱連載　げーむねこ
⑲連載　K&O Bros.編　ゲーム快楽のツボ！
⑳マンガ　もっとGな感じ　寺門亮子
㉑マンガ　あしたのおジョーちゃん　友沢ミミヨ
㉒読者参加　げーむじん軟膏
㉓読者参加　カラーイラスト大襲来

【2】a) あなたが持っているゲーム機を以下の中から選んで番号で記入して下さい。
①プレイステーション　②セガサターン　③NINTENDO64
④スーパーファミコン　⑤DREAM CAST　⑥ゲームボーイ　⑦その他
b) あなたは1カ月で平均何タイトルのソフトを買いますか？
c) あなたは1日平均何分ぐらいゲームをプレイしますか？

【3】あなたの好きなゲームのジャンルと、その理由を教えて下さい。

【4】a) あなたはAMラジオ番組を聴きますか？
b)「はい」と答えた方に質問です。よく聴くラジオ番組の名前を書いて下さい。

【5】本誌以外で、よく読むゲーム雑誌は何ですか？　以下の番号の中から選んで下さい。
①ファミ通　②ザ・プレイステーション　③電撃プレイステーション　④プレイステーションマガジン　⑤電撃DREAM CAST　⑥DREAM CASTマガジン　⑦DREAM CAST PRESS　⑧DREAM CASTファン　⑨じゅげむ　⑩G'Sマガジン　⑪ハイパープレイステイション　⑫その他

【6】a)『げーむじん』の表紙について、当てはまると思うものを以下の番号の中から選んでお書き下さい。
①とてもよい　②まあよい　③普通　④ちょっとダサい　⑤よくない
b)『げーむじん』の価格について、当てはまると思うものを以下の番号の中から選んでお書き下さい。
①とても安い　②安い　③妥当な値段　④ちょっと高い　⑤高すぎる
c)『げーむじん』の読者参加企画について、当てはまると思うものを以下の番号の中から選んでお書き下さい。
①絶対参加してみたい　②ちょっと参加してみたい　③どちらでもない
④あまり参加したくない　⑤参加したくない
d)『げーむじん』の4月号について、当てはまると思うものを以下の番号の中から選んでお書き下さい。
①次号も必ず買う　②買ってもいいと思う　③気が向いたら買う
④内容を見てから決めようと思う　⑤買わない

【7】最近買ったゲームソフトで面白かったタイトルを教えて下さい。

【8】これから発売されるタイトルで、買いたいと思うゲームソフトを教えて下さい。

【9】『攻略してほしいゲームソフトのタイトルを教えて下さい。

【10】古いゲームで、攻略してほしいゲームソフトを教えて下さい。

【11】『げーむじん』でこんな企画をやってほしい！　というものがあったら教えて下さい。また、最近のゲームへの不満やゲーム雑誌へのご意見などお書き下さい。

【12】『げーむじん』読者プレゼント(P145)の中から、欲しい賞品の番号を1つだけ選んでお書き下さい。＊藤島康介折り目なしポスター、スキメカテレカ、リベッタフィギュアに関しては、その名前を書いて下さい。

げーむじん④月号　攻略、攻略、大攻略！　3月3日発売!!

ボリュームアップ攻略大作戦！
トゥームレイダー3
トゥルーラブストーリー
牧場物語 ほか

連載企画絶好調
[熱中メカニック対談]
藤島康介のスキスキ！ゲームメカ

[大人気連載マンガ]
『わらびー』あずまきよひこ

[大人気コラム]
桑島法子の『No Surprises』

[読者参加企画]
げーむじん軟膏　おてまみ、くれくれ！　出せ出せ、早く！
ゲーくん、ゲーちゃん待ってるよ！

前号予告頁で発売日に誤記がありました。多くの方々にご迷惑をおかけしましたことをお詫び申し上げます。

げーむじん軟膏では参加者大募集中！

『げーむじん軟膏』では読者投稿を大募集！　アンケートハガキにあるネタ用スペースか官製ハガキでOK。封書でも構いません。ネットでも受け付けます。げーむじんのホームページからか、直接e-mailでどうぞ。同時にイラストも大募集。メールの場合縦横3：2程度の比率のイラストで、300×450ピクセル以上1200×1800ピクセル以下のものをEPS・JPG・TIF・BMPいずれかの形式で送って下さい。圧縮はLHAでお願いします。ハガキの場合は裏に、メールはテキストで必ず、都道府県名・氏名・PN・それとメッセージを記載のこと。どちらもオリジナルのネタ、イラストに限ります。1月中に届いたものが次号の掲載対象です。漏れた物は次号に回します。掲載された読者の中から、抽選で50名様にげーむじん特製シャーペンをプレゼント。宛先はこちら↓　待ってまーす。

〒164-0012　東京都中野区本町3-28-19
㈱ティーツー出版『げーむじん』○○○係
http://www.iijnet.or.jp/GAMEJIN/
アドレス tutty@po.iijnet.or.jp

■編集後記

■「長く遊べるゲームを遊び尽くす！」これがゲームとディープにつき合うこと。なわけで、げーむじん的な攻略記事で攻めてみましたが、いかがでしたか？攻略もまだやりようがある！というのが実感。次はもっと偏った極端な攻略をやります。期待して！（キムラ）
■新しいニックネーム？をつけていただきました。「ヘルちゃん」といいます…。なんでかっていうと、椎間板ヘルニアになったから。まだ若いハズの私が何故こんな目にあうのでしょうか。やっぱ、編集長のせいですか？（ふく）
■階段から落ちました。自分で言うのもなんですが、転落人生を体を張って証明したみたいでイヤでした。でも、友達がメチャクチャ心配をしてくれて、嬉しかったりして。持つべきモノは心の底から信頼できる友達よね、と再認識した今日この頃。（はっしー）
■文意通り全く友人のいない僕。家に帰ると、部屋に1人。ポツン。でも最近、ひょんなことから喋り友達が増えました。まだ誰とも会ったことはないけれど、すごく楽しい人たちなんです。みんな元気？　愛してるよん。（つ）
■いやあ〜、忙しいね。年末進行ちゅうヤツですな。やっと解放されたんで、今年は思いっきりスノーボードに行っちゃる！　もう誰にも俺は止められないぜ…あっ、たった今思い出したんだが、滑り方を忘れてるかもしれん（ヤ）

STAFF LIST

■発行人　高橋　恭
■編集長　木村　晃
■編集
八重山清和、橋本いずみ
尾形功太
■デザイン
福原宏美、桐沢デザイン事務所、石指由美子、石村勇（zelas）、川田博（K.D.R）、BE-DREAM、田辺昌規、高橋みどり・阿部麻衣子（スタジオ・ハード）、林田貢司、オープンハウス
■ライター
笠井修、大崎悌造、柴尾英令、CapStone、平井信幸（calm）、藤田よしのり、高村泰稔・斎木美香・鈴木了（スタジオ・ハード）、大谷弦、やまざき拓、矢部直治、大内秀人、杉山英夫
■カメラ
清野泰弘（PLUS ONE）、片山よしお、喜多二三夫、浅沼勲
■協力
大塚訓章、有田吉文、竹本章子、TBS、(株)テレコム・サウンズ
■マスコット制作　寺門亮子
■スーパーバイザー　池山一二
■印刷
(株)飛来社
(株)エコープロセス

—お詫び—「げーむじん12月号」のNINTENDO 64ソフト『バンジョーとカズーイ』ご紹介ページにおきまして、定められた規制範囲を逸脱した画面写真を掲載してしまいました。任天堂様、関係者各位に対しまして大変なご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げます。

FEBRUARY 1999 Vol.7
平成11年2月1日発行(偶数月1回1日発行)
第2巻第1号通巻7号
発行・発売 (株)ティーツー出版
発行人 高橋 恭/編集人 木村 晃
〒164-0012 東京都中野区本町3-28-19
(編集部)03-3370-9672 (営業部)03-3370-3061
特別定価780円
定価743円

T1113361020781
雑誌コード13361—02